

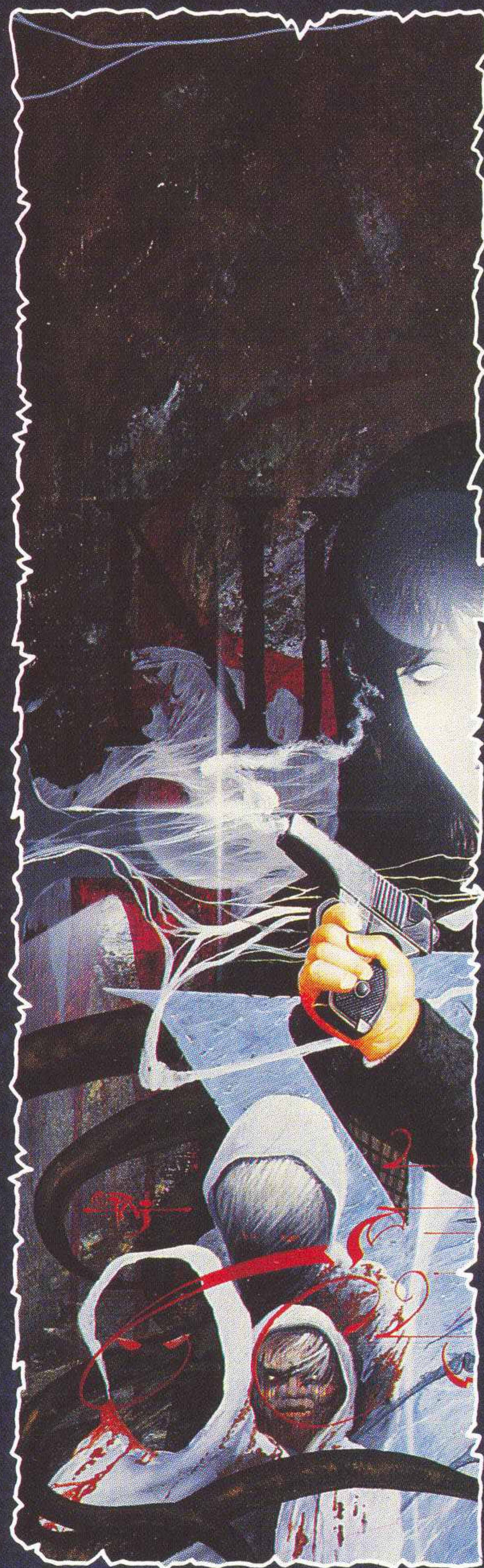
ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

Den Svarta

MADONNAN

BOK 1.

CHAGIDIELS
VÄLSIGNELSE



D E N S V A R T A M A D O N N A N

B O K 1 C H A G I D I E L S V Ä L S I G N E L S E

Dödsänglarna De tio dödsänglarna är Astaroths närmaste underlydande. De är en förvrängd spegelbild av de ursprungliga tio arkonterna. Själva menar de naturligtvis att arkonterna är en spegelbild av dem. Före Demiurgens försvinnande var dödsänglarna kopplade till Inferno. Där plågade de syndare efter döden och slogs om makten över helvetets olika kretsar. Efter försvinnandet tappade Astaroth intresset för Inferno. Han lade hela sin uppmärksamhet i Metropolis och i människornas värld. Dödsänglarna lämnades åt sig själva. Samtidigt sinade strömmen av syndare till helvetet. Allt färre människor trodde på fördömsen. Inferno tömdes på plågade och dödsänglarna klev in i vår värld som inkarnater.

Några av dem fortsatte att tjäna Astaroth i hans planer att överta människornas värld. Andra hade egna planer på att gripa makten och betvinga mänskligheten. Några ägnade bara vår värld en ointresserad blick och återvände till Inferno.

BAKGRUNDEN

3

MÖRDARNAS DANS

15

SKUGGOR UR DET FÖRFLUTNA

58

KONSTRUKTION

Gunilla Jonsson Michael Petersén

REDIGERING

Johan Anglemark

OMSLAG

Peter Andrew Jones

GRAFISK FORM

Stefan Thulin

ILLUSTRATIONER

Peter Bergting

REPRO

Hagbergs Repro AB

TRYCK

Tryckproduktion AB, Västerås

KULT

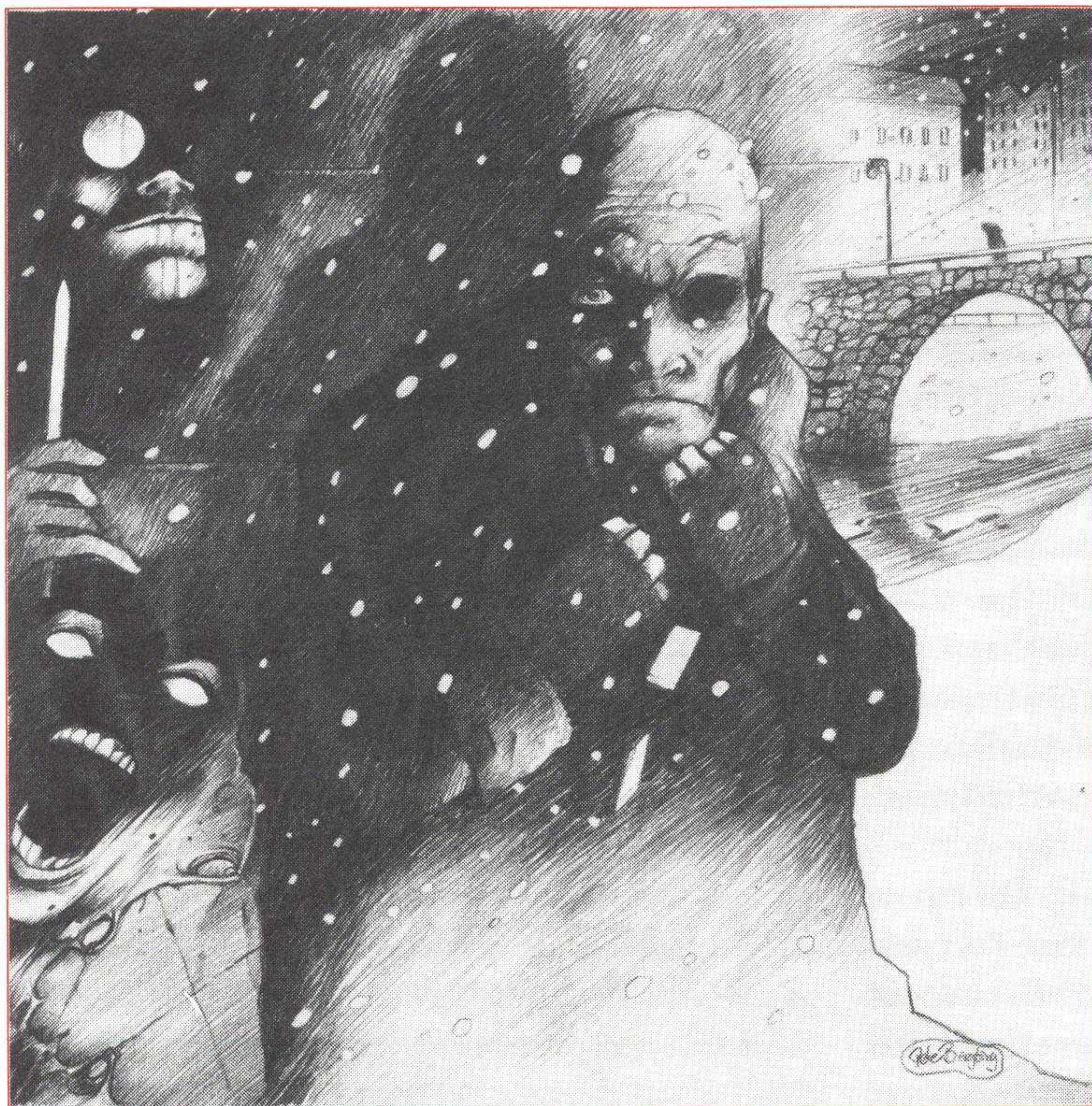
är copyright © Target Games AB 1991. Allt eftertryck utan skriftlig tillåtelse är förbjudet

Obs: Ingenting av det som finns beskrivet i "Den Svarta Madonnan" har någon som helst anknytning till verkligheten, utan är en miljöbeskrivning av det mer suspekta slaget för att skapa en intressant rollspelsmiljö.

Förutom Petersburg (Leningrad)

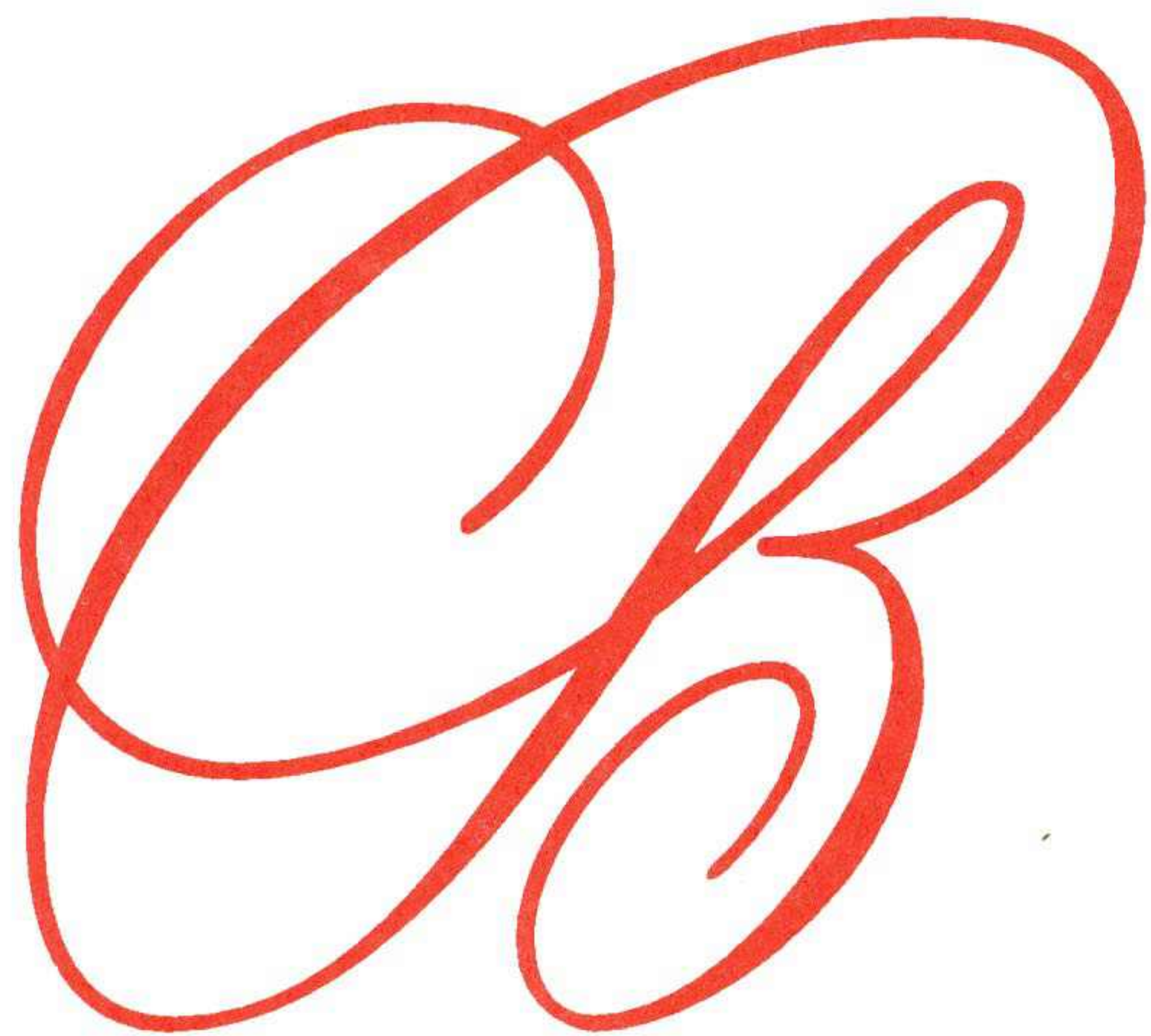
som faktiskt finns.

Huruvida verkligheten överträffar fantasin i vissa av oss beskrivna länder och att dom även byter namnen på sina städer, kan vi tyvärr inte ta någon som helst hänsyn till.



EB KYLAN GENOMBOR-
RADE MIN UTMÄR-
GLADE KROPP. Vinden
svepte fram längs gatan

och rörde upp snötäcket från högarna av stelfrusna kroppar. En förvriden, vitgrå hand stack fram ur den isiga massan av lik och tycktes göra ett tecken åt mig med krokade fingrar. Långt borta dundrade artillerield. Men här var vinden det enda ljudet. Kylan höll alla läten borta. Jag klev in genom den mörka porten, nedför trappan. Kaminen stod kall när jag kom in i den lilla källaren. På golvet låg Jurijs förvridna kropp. Död. Jag vände på honom och bekräftade det. Det beniga ansiktet var gråvitt och dött. I hans döda armar låg Magda hopkrupen. Hon tittade upp på mig med tomma ögon. Men hon levde. Jag befriade henne försiktigt från den dödes omfamning och lyfte upp henne. Hon sa ingenting. Två ransoneringskort låg i Ju-



AKGRUN- DEN

rijs ficka. Jag stoppade på mig Jurijs, tvekade ett ögonblick och tog sedan Magdas också. Hon såg mig stoppa det i fickan, stirrade begrundande på mig som om hon begrep att jag just undertecknat hennes dödsdom. Först tänkte jag lämna henne där, men den anklagande blicken fick mig att svepa in henne i Jurijs rock, lägga henne på hans släde och ta henne med mig. Vi korsade Gribodjedovakanalen och kom upp på Dekabristovgatan. Två människor vacklade fram längs husväggen på andra sidan. En patrull stod på vakt i korsningen vid Operan, där trappstegen täcktes av de dödas frusna kroppar. Jag passerade avspärningarna och vakterna på bron och

svängde till vänster mot Kalenkos palats. Två halvt hop-sjunkna vakter stod utanför porten. De tittade knappt upp när jag bankade på dörren. En gammal man öppnade. Jag ställde släden med flickan framför porten och snubblade bakåt. De som gått in genom Kalenkos portar har sällan kommit ut igen. Gamlingen log tandlöst mot mig, lyfte flickan med ena handen som om hon varit ett paket och smällde igen porten bakom sig. Jag vacklade tillbaka över bron genom snödiset.”

Bakgrunden till händelserna står att finna i det belägrade Leningrad under andra världskriget. Under 900 dagar var staden avskuren av tyska och finska trupper. Hundratusentals människor dog av svält och kyla. Tyskarna överöste staden med bomber och artillerigranater. Hungern och lidandet i det belägrade Leningrad bröt ned gränsen mot Inferno och fick dödsängeln Chagidiel att inkarnera.

Chagidiel planerade att fysiskt förflytta sig själv och sitt citadell till Leningrad och återskapa sitt inferno i vår verklighet. De döda hade slutat komma till hans helvete och nu tänkte han förflytta sig själv in bland de levande människorna.

Dödsängeln inkarnerade i tre människor i Leningrad 1941. De tre inkarnaterna arbetade för att sprida vansinne och bryta ned människors sinnen för att förvandla hela staden till en port mot Inferno. Leningrad vacklade redan på helvetets rand och det behövdes bara lite mer lidande för att för evigt göra det till en del av Inferno.

Eftersom barn är de som sist låter drömmar och förhoppningar dö inriktade sig de tre inkarnaterna på barnen. Med hjälp av en före detta ädling som förfallit till dyrkan av Chagidiel öppnade de ett barnhem i stadens centrala delar. Där utsatte de sina skyddslingar för fasansfull tortyr, tvingade dem till kannibalism och till att plåga varandra. De väckte döda till liv och förvandlade barnen till monster som släpptes ut i den plågade staden för att stjäla och mörda.

Chagidiel kunde inte återskapa helvetet av egen kraft, men han gav sin styrka till desperata människor. Deras låga mentala balans smittade så att människor bröt igenom dödens hinna med blotta viljan.

Chagidiels inkarnater hindrades av den svarta madonnan, arkonten Binah som haft viss kontroll över Ryssland sedan ett par tusen år. Hon såg dödsängeln som ett hot mot sta-

biliteten och undergrävde Chagidiels position tills han tvingas fly. Hans inkarnater gömde sig i tre av barnen på barnhemmet och levde vidare i vår värld för att försöka igen vid ett lämpligare tillfälle.

Det tillfället har kommit 1991, med ett sönderfallande Sovjet hotat av inbördeskrig. Rollpersonerna dras in i dödsängelns försök att än en gång störta ned Leningrad i helvetet. För att stoppa honom måste de återvända till det förflutna och tvinga tillbaka honom till Inferno.

Leningrad 1941 Leningrad 1941 är en stad med över 3 miljoner invånare. Den är centrum för mycket av Sovjets tunga industri. Runt stadskärnans praktbyggnader och monument breder väldiga förorter med industrier och hyreskaserner ut sig. I söder finns det stora fabriksområdet Kirovverken, gummifabriken Krasnyj Treugolnik, varven och hamnarna. I utkanten av staden finns flera järnvägsstationer som knyter ihop linjer från alla riktningar.

Staden grundades 1703 av Peter den store, som lät bygga den till priset av åtskilliga döda arbetare. Den kallas också "staden byggd på människoben". 1709 blev S:t Petersburg, eller Piter som den kallades i folkmun, huvudstad i Ryssland. Det förblev den fram till 1918. Den var huvudskådeplats för revolutionen, men förlorade ändå rollen som huvudstad till Moskva, det ryska rikets traditionella huvudstad.

1914-24 bar staden namnet Petrograd, innan den fick sitt nuvarande namn. I folkmun kallas den fortfarande Piter.

De 900 dagarna Sovjetunionen 1941 bär Stalins stämpel. Diktatorn har rensat ut all opposition, fängslat verkliga och inbillade motståndare och håller landet i terrorns järngrepp. 1934 mördas Leningrads ledare Kirov, troligen på Stalins order. Stora utrensningar följer under 1937 och -38. Praktiskt taget hela stadens ledande skikt försvinner till Sibirien eller arkebuseringsplatserna. I Kirovs ställe insätts Andrej Zjdanov som stadens ledare.

Den 22 juni 1941 angrips Sovjetunionen av Tyskland. Anfallet är inte oväntat, men sovjetarmén visar sig ändå svag och tyskarna tränger snabbt långt in i landet. En linje bildas vid floden Luga, 10-15 mil söder om Leningrad. Den hålls fram till den 8 augusti då tyskarna går över floden och närmar sig Leningrad.

Leningrad inser tidigt hotet om belägring. Från norr trycker finska trupper på. Försörjningslinjerna till övriga Sovjet kan lätt skäras av. Den 18 juli införs ransoneringar, även om ransonerna fortfarande är tillräckliga.

Den 30 augusti skär tyskarna av Leningrads försörjningsvägar. Staden är belägrad. Under september följer kraftig artilleribeskjutning och bombningar. Den 8 september brinner de centrala livsmedelslagren. Efter det distribueras de återstående livsmedlen över hela staden. Tyskarna går fram över landsbygden söder om Leningrad, dit många flyktingar tagit sin tillflykt. Nu strömmar flyktingarna in mot staden. Barrikader, skyttegravar och försvarslinjer läggs upp. Stridsvagnshinder läggs ut på gatorna. Utanför järnvägsringen i förorterna läggs försvarslinjer upp med taggtråd, järnvägsräls och skyttegravar. Den 17 september tar tyskarna staden Ligovo precis söder om Leningrad, men strax därefter mattas angreppen när delar av tyskarnas pansar leds bort från Leningrad för att delta i angreppen mot Moskva.

I november blir hungern svår. Ransonerna skärs ned till 250 gram bröd per dag för en arbetare och 125 gram för andra. Soldaterna som håller linjerna mot tyskarna utanför staden får dubbelt så mycket. Nu börjar svältdöden. Den 19 november öppnas en väg över den frusna Ladogasjön. En del livsmedel förs in den vägen, men inte på långa vägar tillräckligt. 100 000-tals Leningradbor evakueras över Ladoگا i början av vintern. Det är en ovanligt kall vinter. Elförsörjningen är avbruten, så när som på ett litet reservaggregat. Telefonerna är avstängda. Med minimala vedransoner eldar man i små kaminer. Efter några veckor finns inga husdjur kvar i livet. Råttorna lämnar staden. Det finns inga duvor eller kråkor kvar. Folk håller sig inomhus och försöker hushålla med vad energi de har. Leningrad är en död stad. Under de kallaste vintermånaderna dör 2-3000 människor varje dygn, vissa dygn upp till 10 000.

Massgravar grävs på kyrkogårdarna, men ingen orkar längre frakta dit de döda. De läggs upp i högar i parkerna, längs gatorna ut mot kyrkogårdarna och på öppna platser. Sjukhusen förvandlas till bårhus.

När våren kommer måste man snabbt begrava de döda för att undgå en massepidemi. Små fickor av kolera och andra sjukdomar blossar upp, men det blir ingen epidemi. An-

talet dödsfall minskar under våren och matransonerna blir något större. Den värsta krisen är över. Stadens befolkning har decimerats till några hundratusen av svält och evakueringar.

I januari 1943 återtar sovjetisk militär staden Schlüssenburg och öppnar en järnvägslinje in mot det fria Sovjet. En begränsad tågtrafik är möjlig och en del förnödenheter kommer in i staden. Blockaden fortsätter fram till den tyska reträtten i januari 1944, men massdöden blir inte någon gång lika svår som under den första vintern.

Kalenkos förbannelse Den ursprungligen ukrainska familjen Kalenko kom på 1740-talet till S:t Petersburg från Jaroslavl, där de hade bott i över hundra år. En arvstvist hade berövat familjefadern Josef Kalenko hans jordegendomar utanför Jaroslavl. Familjen slog sig ned i huvudstaden med en liten förmögenhet.

Sedan medeltiden hade Kalenkos i sin ägo en bok skriven med delvis kyrilliska bokstäver på ett obegripligt språk. Enligt familjetraditionen var det en bibel författad på fornarmeniska. När familjen på något sätt var i fara tog husfadern fram boken och läste några valda strofer. Samtidigt skar han upp sin hand och lät blodet droppa ned på bokens läderbindning, där det sögs upp och försvann. Efter några timmar eller dagar dök en främling upp vid godset och erbjöd sig att hjälpa familjen. När faran var avvärd försvann han igen. Som tack fick han med sig några av familjens tjänare, som aldrig mer sågs bland de levande.

Boken var en artefakt, ett bevis på den pakt med dödsängeln Chagidiel som familjen slutit någon gång på medeltiden. Den var inte skriven på armeniska, utan på ett språk som talas av de fördömda i Inferno. Familjefäderna lärde äldste sonen vilka fraser som skulle läsas vid olika tillfällen och vilken betalning den hjälpande ängeln skulle kräva för sina tjänster. Ibland räckte det att ge honom boskap. Oftare krävde han tjänstefolket eller deras barn och i enstaka fall familjens egna barn.

Med hjälp från Chagidiel lyckades familjen Kalenko behålla sitt palats och en del av sina privilegier efter revolutionen. Familjefadern Nikolaj Kalenko fick en tjänst som utredare inom stadens administration. 1937 påkallade han dödsängeln hjälp för att undgå Stalins utrensningar. Raziden som hjälpte honom tog hans dotter som ersättning. Nikolaj förlorade lite av sitt förstånd och var sig inte riktigt lik efter det.

När svälten satte in 1941 sökte han åter hjälp genom boken. Den här gången fick han inte kontakt med någon av Chagidiels tjänare. Lidandet omkring honom var så starkt och gränsen mot Inferno så svag att dödsängeln själv inkarnade. Kalenko förvandlades till inkarnatens träl och hans familj förintades gradvis. Han hustru och döttrar förvreds till nefariter i dödsängels våld.

Dödsängeln nedstiger Den 12 september 1941 beslutar sig Nikolaj Kalenko för att använda "Den svarta bibeln" som familjen kallar den förbannade boken. Tyskarna bombar staden och hela kvarter ödeläggs. Hungern är hotande nära. Nikolajs hustru och dotter avråder honom och påminner om hur den yngsta dottern försvann några år tidigare. Men Nikolaj står under Chagidiels inflytande. I hemlighet slår han upp och läser det stycke ur boken som hans far lärde honom var det mäktigaste och farligaste. Han dränker boken i blod, som sugts upp och försvinner in i det svarta lädret. Den natten svartnar månen över staden.

Följande morgon knackar en välklädd främling på Kalenkos port. Han presenterar sig som Ivan Sergejevitj Purgatov, en avlägsen släkting från Jaroslavl. Nikolaj mottar honom hjärtligt. Resten av familjen anar oråd.

Purgatov slår sig ned i Kalenkos hus. Han utnyttjar Nikolajs kontakter för att ta sig in i stadens ledning och administration. Efter ett par veckor får han en tjänst som samordnare av bränsledistributionen i innerstadsdistriktet. Han skaffar sig kontakter överallt och tar helt befälet över familjen Kalenko. Modern Jelena sysselsätts inom svartabörs-handeln. Dottern Katarina blir dödsängels älskarinna. Nikolaj Kalenko degraderas till hans kuvade tjänare. Nikolajs far Leonid slängs ut och dör av hunger och köld.

Efter ett par månader har inkarnaten säkrat sin position i Leningrad. Den beslutar sig för att inkarnera sig i ytterligare två kroppar för att kunna utnyttja vinterns förestående kris. Purgatov instruerar Nikolaj Kalenko i hur det ska gå till. Genom en ritual ska ytterligare två inkarnater ta plats i kroppar som tillhör Aleksandr Garudin och Jurij Ignatiev, två framträdande partifunktionärer. Purgatov ser helst att Nikolaj utför ritualen. Det orsakar mer smärta än om han själv hade gjort den.

Nikolaj bjuder hem de två partifunktionärerna kvällen

den 31 oktober. De förs ned i husets källare, där de fångslas med bojor. Nikolaj helgar källaren till ett tempel genom att offra sin dotter Katarina och dränka väggar och golv i hennes blod. Sedan styckar han hennes kropp och ritualen utförs i form av en kannibalistisk måltid där Garudin och Ignatiev tvingas äta flickans inre organ.

Templet i källaren blir en portal mellan Chagidiels helvete och Leningrad. Garudins och Ignatievs kroppar fläks upp och de föds fram ur dem som purgatider, fångar i Inferno. Razider kommer och släpar bort dem. Chagidiel själv tar deras kroppar i besittning och två nya inkarnater är födda i Leningrad. Från den stunden är Kalenkos hus en öppen portal mot Inferno. Aleksandr Garudin är ansvarig för omhändertagandet av föräldralösa barn i Leningrad. Han ser till att Kalenkos palats blir säte för ett av stadens största barnhem. Hundratals barn förs till det gamla palatset på Vasiljevskijön. De får tillräckligt med mat för att överleva, men plågas fruktansvärt av inkarnaterna och av den vid det här laget fullständigt förvridna familjen Kalenko.

Jelena Kalenko börjar organisera kidnappningar och handla med människokött på svarta börsen. Barnen på barnhemmet förvrids till monster som ger sig ut på Leningrads gator för att stjäla mat, ransoneringskort och bränsle, mörda och skövla på nätterna.

Chagidiel spårar upp och dödar alla liktorer och tjänare till andra dödsänglar eller arkonter han kan hitta i Leningrad. Partifunktionärer och militärer avlider under december. Med kraft ur de döendes skräck bygger inkarnaterna mäktiga skydd mot andra varelser som försöker tränga in i staden och störa arbetet.

Nyårsnatten Nyårsnatten 41/42 försvinner gud från Leningrad. De få kvarvarande ljusen slocknar i kyrkor och katedraler. Helgonens ansikten mörknar på ikonostaserna. Tjugo präster hittas döda för egen hand följande morgon.

Nikolaj Kalenko offrar sin fru Jelena till dödsängeln och frambesvärjer samtidigt sina båda döda döttrar ur Inferno, där de har torterats i evigheter. Dödsängels tre inkarnater förvandlar de tre döda kvinnorna till nefariter, bundna i Chagidiels tjänst.

Chagidiel har börjat flytta sitt citadell, och därmed sin verkliga fysiska skepnad, till Leningrad. Han utvidgar por-

talen runt Kalenkos källare och får illusionerna att rämna i centrala Leningrad. Inkarnaterna uppväcker de döda för att låta dem härja inne i staden och angripa de ryska trupperna i ryggen. Varelsor från Inferno strömmar ut i Leningrad genom familjen Kalenkos hus.

Madonnan vaknar Nu kan inte Chagidiels makt hålla det som händer hemligt längre. Arkonten Binah blir varse att hela den mänskliga verkligheten hotar att rämna i Leningrad. Men hon kan inte bryta in genom Chagidiels skyddsmurar, som är resta i första hand för att hålla henne ute. Hon har inga liktorer kvar i staden.

Hon beslutar sig för att utnyttja sin gamla makt som gudomlig gestalt och söka kontroll över några av de människor som finns i staden. Hon kan fortfarande sända drömmar och visioner, även om hon inte kan förflytta något fysiskt in i Leningrad.

Hon får ögonen på Dimi Nesterov och Ivan Chezenko. Före revolutionen var Dimi ikonmålare, men sedan 20 år tillbaka har han försörjt sig som dockmakare och affischmålare. Ivan är präst. Han arbetar officiellt som vaktmästare i en katedral i utkanten av staden, men utför fortfarande prästliga sysslor. Den nyårsnatten hittar Dimi Nesterov sin kusin Jurij Solojov död i en källare vid Sadovajagatan. I källaren finns kusinens sjuåriga dotter Magda, knappt vid liv. Dimi kör iväg henne till barnhemmet i Kalenkos hus och lämnar henne där. På vägen hem möter han en kvinna på Löjtnant Schmidts bro. Hon har en yllemask för ansiktet, ett vanligt sätt att skydda sig mot kölden, så han ser inte hur hon ser ut. Kvinnan säger åt Dimi att han ska måla en sista ikon innan han dör. "En ikonbild av mig", säger hon och tar av sig yllemasken. Han ser ett helt svart kvinnoansikte som påminner om de mörknade madonnabilder han såg i sin barndom i Ukraina. Kvinnan försvinner i snödiset.

Dimi går hem till sin trånga lägenhet på Kaznatjeskajagatan och börjar arbeta på ikonerna av en svart madonna.

Mannen i katedralen I en svart katedral från 1500-talet tillägnad Vår Fru av Kaptjeno finns prästen Ivan Chezenko. Katedralen ligger i Kaptjeno, söder om Leningrad. Chezenko har vägrat att lämna den när resten av stadens omland utrymdes. Nu befinner han sig i ingenmansland, i de utrymda

delarna i stridszonen mellan tyska och sovjetiska trupper. Katedralen har träffats av artillerield och är bitvis raserad. De sovjetiska soldaterna har staplat sina döda i kyrkorummet i väntan på tillfälle att föra bort dem. Chezenko ber, väntar och hjälper sjukvårdarna att ta hand om de sårade. Han söker sig allt oftare ned i kryptorna under katedralen, till ett litet kapell där en madonnabild i svart järn står bakom rostiga järngaller. Statyn var föremål för vallfärder på 1700-talet, men står nu bortglömd sedan mer än 100 år. Det är en bild av Binah, som gör det möjligt för arkonten att få kontakt med Chezenko. När han sitter och skakar av köld en natt i kryptan får statyn liv och talar till honom. Den säger åt honom att gå in i Leningrad och söka rätt på barnen.

Det är allt arkonten kan säga. Chagidiels skyddsmurar är så starka att hon inte uppfattar exakt vad som pågår inne i staden. Hon vet bara att det är barn inblandade. Statyn sträcker fram ena handen genom det rostiga gallret och rör vid prästens ögon. Han förblindas ett ögonblick. Arkonten tänker använda Chezenkos ögon att se genom.

Prästen vet inte om han har drömt eller inte, men han stapplar ändå ut ur katedralen och beger sig genom nätverket av avspärrningar och skyttegravar in mot staden. Han frågar sig fram och kommer snart fram till Kalenkos barnhem, det största i hela Leningrad. Han fylls av onda aningar när han närmar sig, men drivs på av arkonten som vill se vad som finns innanför Chagidiels portar.

Nikolaj Kalenko öppnar för honom. Han släpper egentligen aldrig in några utomstående, men märker att det är något egendomligt med prästen och låter honom komma in. Kalenkos palats är nästan helt sammanfogat med Chagidiels citadell i Inferno, en labyrint av tortyrkammare och fängceller. Chezenko förlamas av chocken när han kommer in. Han märker knappt hur Purgatovs tjänare släpar iväg honom. De slänger in honom bland de förvildade barnen för att de ska göra slut på honom, men arkontens skydd gör att barnen drar sig för att röra vid honom.

Purgatov tillkallas. Inkarnaten blir rädd. Den kan inte tydligt se vad som skyddar Chezenko, men den inser att han är ett hot. Purgatov knäcker prästens rygg med ett enda slag och slänger snabbt ut honom på gatan utanför palatset. Sedan bestraffar han utförligt Nikolaj Kalenko för att han släppte in mannen i huset.

En liktor föds Ivan Chezenko ligger döende i kylan utanför Kalenkos palats. Arkonten är nöjd. Hon har sett vad hon behövde se, men hon vill inte gärna förlora Chezenko. Hon håller kvar livsandarna i hans döende kropp och förmår honom att släpa sig fram längs gatan, över bron och in bland hyreskasernerna runt Gribodjedovakanalen. Framför Dimi Nesterovs port faller han utmattad ihop och ber till alla gudomliga makter att få dö. De lyssnar inte.

Ikonmålaren öppnar dörren och ser Chezenko ligga utanför i snön. Han har sedan nyåret närt växande samvetskval över att han tog Magdas ransoneringskort och lämnade henne på barnhemmet. Nu dövar han känslan genom att bära in den döende mannen och lägga honom på soffan.

Ivan Chezenko har små chanser att överleva med begynnande atrofi och bruten rygg. Men arkonten vill ha kvar sin tjänare. Dimi Nesterov ser förbluffad hur prästen tillfrisknar under ett par veckors tid. Ikonmålaren har inte makt att se vad som egentligen händer, hur Chezenko gradvis förvandlas till en liktor. Men prästen själv ser hur hans kropp sväller upp och växer, hur håret faller från hans huvud och hur hans mänskliga känslor trubbas av och försvinner. Efter två veckor har Binah en ny liktor inne i Leningrad.

Medan Chezenko ligger sjuk hos Nesterov jagar Purgatovs män runt staden i jakt på prästen. Ett hundratal personer grips, torteras och dödas, officiellt som tyska spioner men i själva verket för att de haft något med Chezenko att göra. Nesterov förklarar för sjuklingen vad som pågår. Så snart han tillfrisknat tillräckligt för att gå bestämmer sig Chezenko för att de båda ska bege sig till katedralen i Kaptjeno.

När de lämnar Nesterovs hus får Purgatovs tjänare upp vittringen efter dem. De löper gatlopp undan razider, nefariter och förvildade barn på vägen mot katedralen. Men väl inne i den svarta katedralen kommer inte förföljarna efter dem.

Liktorn Ivan Chezenko börjar göra upp planer för att bekämpa dödsängeln. Han kontaktar i hemlighet myndighetspersoner i staden och försöker smutskasta Chagidiels inkarnater och familjen Kalenko. Det går dåligt. Dödsängeln håller på att dölja sin verksamhet genom att utplåna minnet av att han existerar. Partiledningen förstår inte vad det är för personer som Chezenko pratar om. De avfärdar honom som en dåre. Under tiden utökar Chagidiel sina försök att förflytta citadellet. Kvarteren runt Kalenkos palats blir

allt mer hemsökta nattetid och flera byggnader svävar på gränsen mellan Leningrad och Inferno. Leningradborna är inte längre medvetna om att området existerar. De går runt det och ser det inte. Ingen minns längre Kalenkos barnhem.

Chezenko för en ojämn kamp mot en överlägsen fiende. Han kan inte gå i närheten av Kalenkos palats utan att fångas och dödas. Han kan inte röra sig fritt utan att riskera att gripas av Chagidiels agenter. Läget verkar hopplöst.

Madonnan inkarnerar Under hela februari stannar Dimi Nesterov i katedralen. Han arbetar med sin ikon, som kräver åtskilliga veckors arbete. När mars kommer börjar han bli färdig. Han lägger märke till något egendomligt med bilden. Det svarta ansiktets drag på ikonen påminner honom om Magda, hans kusins dotter som han lämnade på barnhemmet. Ju mer han tittar på ikonen, desto säkrare blir han på att det är flickan han ser. Han går ned i kapellet under katedralen och studerar järnstatyn. Den är också påfallande lik kusinbarnet i ansiktsdragen.

Ivan Chezenko blir betänksam när Nesterov berättar det. Han säger åt ikonmålaren att bege sig till Kalenkos palats och försöka få tillbaka barnet. Själv kan inte Chezenko gå i närheten av platsen. Nesterov vägrar först, väl medveten om faran i företaget. Chezenko visar sig för honom i sin liktorsskepnad och hotar med fruktansvärda straff om han inte gör som han blir tillsagd. Nesterov lyder och ger sig in mot staden.

Leningradborna har börjat komma ut på gatorna och städa upp efter vinterns fälor. Liken fraktas bort från gatorna och massgravar fylls på begravningsplatserna. Nesterov tar sig fram till Bolsjaja Neva och över bron mot Kalenkos hus. Han märker hur städpatrullerna undviker att gå i närheten av området. De rör sig i cirklar runt det och uppför sig som om det inte existerade.

Ikonmålaren går fram till en grupp kvinnor och några soldater som röjer upp längs floden och förklarar för dem att han vet ett hus i närheten där de absolut måste rensa upp innan värmen kommer. Till sist lyckas han övertyga de motsträviga kvinnorna och soldaterna att följa med honom till Kalenkos hus.

De ger sig in bland husen som vacklar på gränsen mot Inferno och tar sig fram till Kalenkos palats. Det bevakas av

två vakter, i själva verket razider. De försöker hindra dem från att ta sig in. En strid utbryter. De kommer förbi raziderna in i huset. Där har Chagidiels citadell börjat ta form. Nesterov lyckas hitta sitt kusinbarn, halvdöd och knappt igenkännbar. Soldaterna och kvinnorna utkämpar en allt mer mardrömslik strid mot husets invånare. När ikonmålaren till slut lyckas ta sig ut med Magda vet han inte riktigt vad som händer. Två illa skadade kvinnor tar sig ut med honom. Resten blir kvar inne i palatset. De tre säger ingenting. De skiljs bara åt och låtsas som om ingenting hänt.

Chagidiel blir varse att någon tagit sig in i det innersta av hans fäste. Han sänder ut sina tjänare för att jaga Nesterov, som med knapp nöd lyckas ta sig tillbaka till katedralen med flickan. Chezenko tar emot dem.

Magda har förvandlats till ett halvmänskligt rovdjur. Hon ser genom illusionerna nog för att se Chezenkos rätta skepnad. Hon känner inte igen Nesterov, när han försöker lugna ned henne. Under tiden sänder Chagidiel ut patruller för att finkamma staden efter Nesterov och flickan. Han ser inte den svarta katedralen, som döljs av arkontens krafter.

Chezenko tar ned Magda i kryptan under katedralen, där den svarta järnstatyn finns. Han låser dörren och lämnar henne där. Tre nätter sitter Magda inlåst i kryptan. Hon är inte rädd, bara lättad över att ha undsluppit helvetet. Under de tre dygnen öppnar arkonten en förbindelselänk mot katedralen. Flickan har så låg mental balans att hon hjälper till att öppna en portal. Den tredje natten faller järngallren framför statyn och arkontens avbild slungas in i flickans kropp. Hon har blivit en inkarnat av den svarta madonnan. Hon bryter sönder dörren till kryptan och går upp i katedralen.

Dödsängels flykt Binahs inkarnat beger sig till Kalenkos hus tillsammans med Chezenko och Nesterov. När de kommer över Löjtnant Schmidts bro märker dödsängeln att en arkont närmar sig. Den gör sig beredd att gömma sig om det skulle bli nödvändigt. De tar sig in i palatset. Madonnan säger åt Nesterov och Chezenko att inte låta någon slippa ut ur huset, inte ens något av barnen. Inne i palatset driver arkonten tillbaka dödsängels citadell från Leningrad och söker efter de tre inkarnaterna. Men hon hittar dem inte. De har gömt sig i tre barn och undertryckt sin sanna natur så att hon inte kan se dem.

Dimi Nesterov lyssnar inte till arkontens befallning. Han hittar salar fyllda med barn i ett eländigt tillstånd. Han leder ut så många han hinner från huset. Bland dem som förs ut ur byggnaden är de tre barn som döljer Chagidiels inkarnater: Anatolij, Sasja och Filip.

När Chagidiels citadell bleknar bort från Leningrad försvinner Kalenkos palats också. Husen på båda sidorna om palatset glider samman och det är som om inget hus någonsin stått där. Kvar på gatan finns bara Nesterov, Chezenko, ett hundratal utsvultna och torterade barn och den medvetlösa Magda, som har noll i mental balans och fullständig minnesförlust när hon vaknar. Arkonten är borta.

Barnen förs till ett tillfälligt uppsamlingsläger i Johanneskyrkan. Chezenko rensar staden från razider och andra varelser från Inferno. Han ser till att få fler liktorer till staden för att återta kontrollen över partiledningen. Dimi Nesterov återgår till att göra dockor. Han gör en serie dockor med svarta madonnaansikten.

I januari 1943 öppnas järnvägen över Schüsselburg. Barnen evakueras och hamnar i ett läger utanför Moskva.

Läger S-17 Uppsamlingsläger S-17 i Vladykino utanför Moskva är ett väldigt läger för flyktingar undan den tyska offensiven. Barnen vistas här fram till krigsslutet. De flesta är psykiskt svårt störda och många har kroppsliga förändringar som gör att de ser knappt mänskliga ut. Lägeradministrationen skräms av de vanställda, aggressiva barnen och har ingen förståelse för vad de har gått igenom. De låses in i burar och matas en gång om dagen. Andra flyktingar i lägret behandlar dem som djur. Några försjunkar i apati. Andra blir aggressiva och börjar misshandla sina kamrater på samma sätt som de tvingades göra hos dödsängeln. Det skrämmar lägeradministrationen ytterligare, och barnen stängs in i en bevakad barrack i utkanten av lägret. Magda förlorar snabbt den psykiska hälsa som arkonten återgav till henne.

Kliniken Efter kriget flyttas de svårast störda barnen till en psykiatrisk klinik i Moskva. Kliniken leds av en dr Natalja Tatlina som specialiserat sig på krigsskador hos barn. Behandlingsmetoderna är primitiva med elchocker och användning av experimentella droger. Patienterna gör föga framsteg under tiden efter kriget.

1951 får dr Tatlina en inbjudan från Östtyska staten att starta en ny specialklinik för obotsligt sinnessjuka i den lilla gränsstaden Frankfurt an der Oder. Hon antar erbjudandet och tar med sig huvuddelen av sina patienter till Tyskland. 44 av barnen från Kalenkos hus följer med till Frankfurt an der Oder. De är mellan 12 och 20 år gamla nu. Bland dem finns Magda och de tre barnen som döljer Chagidiels inkarnater. På kliniken i Frankfurt an der Oder börjar några visa tecken på att tillfriskna. Magda är inte lika illa därän som de andra och klarar sig bättre än de flesta. De tre barnen som döljer dödsängeln inkarnater är visserligen illa sargade, men inkarnaterna har tillräckligt mycket medvetande kvar för att förmå dem att spela friska. 1958 skrivs Magda och de tre unga män som döljer inkarnaterna ut från sjukhuset. Alla fyra flyttar till Berlin. Först umgås de en del. Sedan stöts Magda bort av de tre, som blir allt mer kriminella och våldsamma när dödsängeln inkarnater i dem börjar vakna.

Fyra livsöden Anatolij, Sasja och Filip, som bär dödsängeln inkarnater inom sig, släpper aldrig kontakten med varandra. Bitvis har de också kontakt med Magda. Deras livsöden leder så småningom fram till att rollpersonerna dras in i händelseförloppet.

Magda Orlova 1958 lämnar Magda mentalsjukhuset och flyttar till Berlin. Hon är i 25-årsåldern. Hon bosätter sig på Prenzlauerstrasse och får arbete i ett antikvariat för slavisk litteratur och umgås en hel del med Anatolij, Sasja och Filip.

1961 inleder hon ett kort förhållande med Filip. Hon deltar i bildandet av Slaviska förbundet tillsammans med de tre vännerna.

1962 kraschar förhållandet med Filip efter en destruktiv tid då Magda förlorat sitt arbete och båda börjat dricka våldsamt. Det hela slutar med att Filip öppnar en port mot Inferno och ödelägger en hel hyreskasern i Prenzlauer Berg i en stor eldsvåda. Båda tas in på mentalsjukhus.

1964 kommer Magda ut från sjukhuset och återfår sitt arbete. Hon gifter sig med ägaren till antikvariatet, Lev Orlov, och flyttar till en stor lägenhet vid Spandauerstrasse. Paret terroriseras under de följande åren av den svartsjuka Filip, som flera gånger hotar att döda Lev.

1968 hittas Lev Orlov död med svarta bölder över hela kroppen. Magda chockas och hamnar på sjukhus.

1971 skrivs hon ut igen och öppnar antikvariatet. Hon misstänker Filip för att ha orsakat Levs död, men försöker till varje pris undvika honom och de två andra. Hon blir aktiv i oppositionella kretsar och skriver en bok om den kvardröjande nazismen i Östtyskland som väcker stor uppmärksamhet i väst, där den publiceras.

1972 fängslas hon för statsfientlig verksamhet.

1977 släpps hon ut ur fängelset och utvisas till Västtyskland.

1978 öppnar hon ett antikvariat i Västberlin. Hon arbetar bitvis åt västtyska underrättelsetjänsten och studerar ekonomi och statskunskap.

1980 flyttar hon till Hamburg. Under 80-talet försörjer hon sig som frilansjournalist och politisk rapportör. 1986 publicerar hon en avhandling om den svarta ekonomin i Östtyskland, som väcker viss uppmärksamhet.

1990 efter murens fall reser hon tillbaka till Berlin. Där möter hon Anton, Sasja och Filip för första gången på 15 år. De övertygar henne om engagera sig i Slaviska förbundet igen. Hon börjar umgås en del med Filip.

Anton Mahler (Anatolij) 1958 lämnar Anatolij mentalsjukhuset. Han flyttar till Berlin och antar namnet Anton Mahler. Han får arbete som nattvakt på ett industriområde som tillhör Spandau Werken och bor vid Alexanderplatz. Dagtid studerar han och skaffar sig en hyfsad utbildning.

1961 bildar han Slaviska förbundet tillsammans med Sasja, Filip och Magda.

1965 får han en utredningstjänst inom östtyska hemliga polisen, Stasi.

1967 anklagas han i en intern utredning för tortyr och sexuella övergrepp mot politiska fångar. Saken tystas ned och prövas aldrig av högre instans.

1969 avancerar han till avdelningschef inom Stasi.

1972 ser han till att Magda fängslas, av rädsla för att hon ska ställa till problem för honom och de andra två. Han försöker få henne mördad i fängelset, men hon undgår mirakulöst döden.

1978 blir han chef för Stasis internutredningar. Han börjar intressera sig för svart magi och studerar under Nigel Hartcombe, en landsflyktig engelsk dödsmagiker. Slaviska förbundet blir allt mer ett ockult förbund.

1984 inleder han samarbete med Germanische Gemeinschaft. Han fungerar som en länk mellan nynazister i öst och väst.

1986 får han en varning från Stasis ledning att hålla sina ockulta aktiviteter nedtystade för att inte smutsa ned polisens rykte.

1989 inser han att Östtyskland är på väg att falla. Han lämnar sin tjänst i Stasi och raderar alla arkiv om sitt förflutna. Han bygger upp ett fiktivt liv som visar att han sedan 60-talet varit fredlig utredare av jordbruksfrågor inom statsadministrationen.

1990 vaknar inkarnaten på allvar. Anton har mardrömmar och gamla minnen kommer upp till ytan. Han kontaktar Magda Orlova.

Aleksandr Purgatov (Sasja) 1958 lämnar han mentalsjukhuset. Han flyttar till Berlin och tar efternamnet Purgatov, det enda namn han kan minnas från sin barndom. Han försörjer sig inledningsvis på småstöldar och häleri.

1961 deltar han i bildandet av Slaviska förbundet.

1962 börjar han syssla med svartabörshandel och häleri i stor skala.

1968 är han en av Östberlins ledande svartabörshajar. Han börjar handla med narkotika.

1970-talet är givande. Han bygger upp en livskraftig mafiaorganisation med förgreningar till ryska maffian. Anton hjälper honom att undgå myndighetsinblandning.

1978 möter han Nigel Hartcombe och börjar intressera sig för svart magi.

1990 ser han stora delar av sitt kriminella imperium falla samman med muren. Inkarnaten börjar vakna och han har mardrömmar. Förträngda minnen flyter upp till ytan.

Filip Kramer 1958 lämnar Filip mentalsjukhuset. Han antar efternamnet Kramer och flyttar till Berlin, där han hamnar i de ruffigaste hyreskvarteren i Prenzlauer Berg. Han försörjer sig på tiggeri och stöldar.

1961 är han med och bildar Slaviska förbundet. Han inleder ett kort förhållande med Magda.

1962. Efter ett stormigt förhållande till Magda lyckas han öppna en port till Inferno och släppa lös en eldstorm över hyreskasernen där han bor. 22 människor dör. Det slutar med

att han läggs in på mentalsjukhus. På sjukhuset möter han en vansinnig magiker. Han börjar intressera sig för magi.

1965 kommer han ut från sjukhuset och upptäcker att Magda har gift sig. Han blir våldsamt svartsjuk och börjar förfölja henne. Han börjar använda heroin och experimenterar allt mer med magiska ritualer.

1968 dödar han Lev Orlov med en förbannelse.

1968-71 arbetar han periodvis som torped åt Sasja Purgatov. Han besöker regelbundet Magda på sjukhuset och försöker få henne att förlåta honom.

1974 möter han Nigel Hartcombe och börjar brevväxla med honom.

1978 övertygar han Anton att skaffa Nigel Hartcombe en fristad i Östberlin. Magikern är efterlyst för flera ritualmord i Västeuropa.

Under 1980-talet blir han ledare för en stor grupp satanister i Östberlin. Hans heroinmissbruk blir allt svårare att kontrollera.

1990 börjar inkarnaten vakna och han får fruktansvärda mardrömmar. Minnen kommer upp till ytan. Han söker upp Magda för att försöka prata om saken med henne. Han övertygar henne om att besöka de tre på Slaviska förbundet.

Dödsängels återkomst Inkarnaterna har förberett sig för att vakna upp ur sin dvala efter flera år, när madonnan har dragit sig undan. Deras plan är att gradvis vakna till medvetande för att undvika att väcka madonnans uppmärksamhet och sedan låta döda kropparna de gömmer sig i. De kan inte driva Anton, Sasja och Filip till självmord utan att riskera att varna madonnan.

Det mest praktiska för dem är att ordna så att andra människor dödar kropparna de är gömda i. Här kommer rollpersonerna in i handlingen. Chagidiel vill driva dem till att döda de tre kroppar som hans inkarnater döljer sig i.

När äventyret börjar har inkarnaterna precis vaknat till fullt medvetande. De söker efter erfarna och kraftfulla människor med låg mental balans (som RP?). De tänker via drömmar och förvridna fakta lura rollpersonerna att döda Anton, Sasja och Filip. Meningen är att rollpersonerna ska tro att de tre männen är ute efter dem och redan har dödat en av deras vänner, Magda Orlova, med en mystisk sjukdom. Samma sjukdom är på väg att bryta ut hos rollpersonerna. De

ras vän Magda har infekterats med den under en magisk ritual hos Slaviska förbundet. De tre ryssarna vet inte att de har infekterat henne, de agerar under inkarnaternas allt starkare inflytande. Magda sprider ovetande smittan, som är en slags förbannelse, vidare till rollpersonerna som har utvalts av Chagidiel att befria de tre inkarnaterna.

Under äventyret upptäcker rollpersonerna dessutom att de tre har begått en rad brott och har mycket tveksam moral. Allt ska peka mot att rollpersonerna måste slå tillbaka innan de själva råkar mycket illa ut. Samtidigt påverkar Chagidiel de tre männen med drömmar och visioner, så att de tror att rollpersonerna försöker döda dem. De tror att de måste angripa rollpersonerna innan det är för sent. Filip känner rollpersonerna genom Magda, vilket betyder att Chagidiel känner till deras existens och väljer att utnyttja dem för sina syften. Anton, Sasja och Filip har redan låg mental balans och deras sinnen har förvridits bara av det faktum att inkarnaterna har gömt sig i dem. Att dela kropp med en dödsängel kan pervertera vem som helst. De har en snedvriden aggressiv sexualitet, praktiserar svart magi och är helt hänsynslösa.

Det finns en magisk ritual som tillåter att inkarnaterna kan lämna värdkropparna utan att upptäckas av den svarta madonnan. Den utnyttjar kropparnas dödsångest och smärta för att dölja vad som sker. Chagidiel vill lura rollpersonerna att utföra ritualen för att frigöra inkarnaterna. Om madonnan upptäcker vad som pågår ska ritualen lura henne att tro att det är rollpersonerna som är de tre inkarnaterna och börja jaga dem istället. Eftersom tiden är en illusion vet Chagidiel hur farliga rollpersonerna är för hans planer. Han vet att Magda en gång har varit ett redskap som ointetgjorde hans planer. Nu försöker han oskadliggöra båda hoten, Magda och rollpersonerna, samtidigt som han befriar sina inkarnater.

Han planerar att låta madonnans liktor jaga rollpersonerna när inkarnaterna frigörs. Rollpersonerna bär Chagidiels märke och liktorn kommer att tro att de tre nu är värdkroppar för inkarnaterna. Dödsängeln slår två flugor i en smäll. Han lurar bort liktorn från inkarnaterna och kan kanske slå ut rollpersonerna. Det gäller oavsett om allt är predestinerat eller ej. Är ödet omöjligt att påverka spelar Chagidiel bara sin roll fullt ut, är tiden formbar försöker han helt enkelt döda potentiella fiender. Det är bäst om någon av rollpersonerna har magisk intuition så att de kan lära sig ritualen (ytterligare en

anledning för Chagidiel att välja rollpersonerna), men har ingen det kan spelledaren ge fördelen till någon av dem i hemlighet. Rollpersonen får sedan betala för fördelen med erfarenhetspoäng. Ritualen finns i en bok som de kan hitta hos Magda eller hos någon av de tre ryssarna.

Inkarnaternas planer När ritualen är utförd och inkarnaterna frisläppta påbörjar de arbetet med att få Chagidiel och hans citadell att fysiskt uppenbara sig i Leningrad. Chagidiels tre inkarnater skingras.

En beger sig till det Dröminferno där drömmar som tillhör barnen från Leningrad hålls fångna.

En annan beger sig till Sovjet för att förbereda en militärkupp som ska bereda mark för Chagidiels maktövertagande i Ryssland. Han tar namnet Staski och skaffar sig en post som general i flygvapnet.

Den sista och mäktigaste, samme Purgatov som ursprungligen inkarnerade, beger sig till dagens Leningrad. Han skapar en koppling mellan 1941, nuet och Inferno. Genom att föra de lidande barnen från kriget in i nuet kan han radera illusionerna och föra sitt citadell in i människornas värld. Ytterst arbetar de alla för att föra dödsängelns citadell till Leningrad. För att stoppa dem måste rollpersonerna befria de fångna barnen. Det är deras smärta som ger inkarnaterna kraft.

Rollpersonerna måste besegra alla tre inkarnaterna och befria barnen som de håller fångna för att förhindra att Inferno permanent materialiseras i Leningrad och orsakar 100 000-tals människors lidande och död.

Händelseförloppet Handlingen kan förändras av rollpersonernas agerande och andra omständigheter, men vi ger en ungefärlig plan över händelseförloppet.

Kapitel ett: Mördarnas dans Rollpersonerna möter sin gamla vän Magda Orlova, som utan egen vetskap sprider en förbannelse vidare till dem. De insjuknar i en ovanlig parasisjukdom. Några dagar senare dör Magda själv av sjukdomen. Rollpersonerna har anledning att misstänka tre bekanta till Magda för att ligga bakom hennes död och deras egen sjukdom. De hittar en bok med en ritual som tycks kunna återkasta sjukdomen på dem som är ansvariga för den. Genom att undersöka Slaviska förbundet, en ockult sammanslutning

där Magda var medlem, får rollpersonerna reda på var de kan konfrontera de tre misstänkta männen och använda ritualen mot dem. De beger sig till en av männens hus, där ett satanistiskt möte pågår. När de utför ritualen frigörs dödsängeln tre inkarnater ur de tre männen. Rollpersonerna inser att de har blivit lurade. De tre som utförde ritualen får Chagidiels välsignelse och är i fortsättningen vigda åt honom. Rollpersonerna lider fortfarande av parasitinfektionen.

Kapitel två: Skuggor ur det förflutna Chezenko, arkonten Binahs liktor från Leningrad, söker upp rollpersonerna och angriper dem i tron att de är Chagidiels inkarnater. Han avbryter anfallet när han inser sitt misstag och rollpersonerna får veta en del om bakgrunden till inkarnaternas existens. De kan besöka Frankfurtkliniken där Magda och de tre ryssarna vistades. Där får de en svart madonnadocka av Pjotr, en patient som kom från Leningrad tillsammans med Magda och de tre andra. En läkare kan berätta att Magda och de tre ryssarna kom från ett läger utanför Moskva 1946.

Kapitel tre: Mörka drömmar En drömvandrare uppöker rollpersonerna och lär dem drömkonst. Det är Pjotr från Frankfurtkliniken. I framtiden är han en framstående drömmare. Han förvrider tiden för att kunna hjälpa rollpersonerna. När de behärskar drömkonsten drar Pjotr in dem i sina drömmar, som är uppblandade med Chagidiels Inferno. De tar sig bakåt i tiden genom Pjotrs minnen: genom Frankfurtkliniken, till lägret utanför Moskva, genom Leningrad och till Kalenkos hus. I Kalenkos hus i drömmen finns en av inkarnaterna som rollpersonerna släppte fri. Där hålls de barn som blev kvar i Kalenkos hus sedan det försvunnit fångna i drömmen. Rollpersonerna besegrar inkarnaten och befriar barnens drömjag. De inser att de har varit i Leningrad i drömmen. Om de reser till det verkliga Leningrad märker de att Kalenkos hus har försvunnit spårlöst. De kan träffa ikonmålaren Dimi Nesterov, som håller på att måla en madonnabild misstänkt lik en av rollpersonerna.

Kapitel fyra: Tysk höst Slaviska förbundet och de tre döda ryssarna som dolde inkarnaterna hade nära kontakter med den högerextremistiska organisationen Germanische Gemeinschaft. Rollpersonerna upptäcker att organisationen har nära kon-

takter med den ryskpatriotiska sammanslutningen Slava. Tyskarna köper vapen och droger från Slava. De upptäcker att en av Chagidiels inkarnater har nära kopplingar till Slava.

Kapitel fem: Moder Ryssland Rollpersonerna åker till Moskva för att undersöka Slava. De märker att en inkarnat har tagit över organisationen. En dödsmagiker som tidigare tillhörde Slaviska förbundet i Tyskland har också flytt till Sovjet och lierat sig med Slava. Innan de hinner göra något fångas de av Slava och förs till en flygbas för förhör. De flyr från basen och upptäcker att inkarnaten troligen befinner sig på en missilbas norr om Moskva. Med hjälp från KGB, som en av Binahs liktorer har engagerat för att hjälpa rollpersonerna, kan de ta sig in i missilbasen. Den är helt förvriden av inkarnatens närvaro och vaktad av pojklejonärer som ursprungligen kommer från Kalenkos hus i Leningrad. Rollpersonerna kan besegra inkarnaten. De upptäcker att något egendomligt pågår i Leningrad. Staden är avspärrad av militären och undantagstillstånd är infört.

Kapitel sex: Tillbaka till helvetet Rollpersonerna beger sig till den svarta katedralen i Leningrad. Där döljer sig Binahs inkarnat, den svarta madonnan, i en av dem. De tar sig genom staden, som allt mer blir en blandning av 1941 och Inferno, till Kalenkos hus. Där håller Chagidiels citadell på att manifesteras. När de kommer in i huset frigör sig madonnan från rollpersonen och angriper inkarnaten. Inkarnaten slungar hela huset ned i Inferno och tar kraft direkt från dödsängeln. Inkarnaten och madonnan slungas in i en våldsam strid. Rollpersonerna måste befria de fångna barnen för att dödsängeln ska kunna fördrivas. Annars är de för evigt fångna i Inferno. Gör de det återformas Kalenkos hus runt dem och Leningrad återtar sin verkliga form. Allt återgår till det vanliga.

Erfarenhetspoäng och hjältepoäng

Den svarta madonnan är en hel serie äventyr, så du kan dela ut erfarenhets- och hjältepoäng under äventyrets gång. När rollpersonerna har klarat av handlingen i ett kapitel får de erfarenhetspoäng och hjältepoäng. Erfarenhetspoängen kan användas direkt eller sparas till ett senare tillfälle. Hjältepoängen behövs löpande under äventyret.

Nedan anges en riktlinje för antalet poäng i varje kapitel. Du kan förstås modifiera det efter hur spelarna sköter sig.

Kapitel ett: 3 EP och 3 HP
Kapitel två: 1 EP och 1 HP
Kapitel tre: 3 EP och 5 HP
Kapitel fyra: 2 EP och 3 HP
Kapitel fem: 3 EP och 3 HP
Kapitel sex: 1 EP och 5 HP

Rollpersoner som utför direkta hjältedåd — se grundreglerna för en definition av hjältedåd — får tre extra hjältepoäng per hjältedåd.

Tidslinje för parasiten Tidslinjen för parasiten visar hur sjukdomsförloppet fortskrider i rollpersonerna. Det sker oavsett vad de gör, tills de har dödat alla tre inkarnaterna och äventyret är avslutat.

14 sep Rollpersonerna infekteras av Magda Orlova

16-17 sep Hög feber, upp till 40 grader.

18-23 sep Febern sjunker till strax över 37 grader. De känner sig svaga och har klåda över hela kroppen. Det är parasiten som fortplantar sig och sprids över kroppen.

20 sep Mardrömmar: De drömmer att de är barn, omgivna av främmande vuxna. De spärras in i mörka rum. Ett kompakt mörker, så tätt att de nästan kan röra vid det omger dem. Något rör sig där ute, något de bara anar. Det är kallt. Golvet är hårt. Väggarna är kala och fuktiga, här och var täckta av is. En obehaglig sötaktig lukt ligger i luften. Det skrapar och väser omkring dem. Svaga andningsljud hörs. De kryper ihop i ett hörn och darrar.

21 sept (c:a) Magdas död. Utslag dyker upp över rollpersonernas kroppar. Mardrömmar: Varelsen i mörkret kommer närmare och rollpersonerna kan nästan ana en skepnad. Smärtan börjar. Rollpersonerna känner en vidrig, obestämbar smärta som bränner genom hela kroppen. De känner hur skepnaden i mörkret tycks roas av deras smärta. Den kommer närmare. De kan nästan se den, men inte riktigt. Det känns som om den plågade dem utan att de någonsin lyckas få syn på den och uppfatta att den är nära.

21-28 sep Utslagen utvecklas gradvis till centimeterstora bölder i ljumskarna, under armarna och i armveck och knäveck. Bölderna är blåroda och täckta av en tunn, gulaktig vätskehinna. De luktar fränt. Ingen annan än rollpersonerna kan se bölderna eller känna lukten. Utslagen sprider sig långsamt över kroppen.

4 okt Det börjar rör sig inne i bölderna vid ljumskarna och i armhålan. Det är bara som en svag aning, en kittling.

15 okt Bölderna förekommer glest också utanför armveck, knäveck och ljumskar. Utslagen finns glest över nästan hela kroppen. I några av bölderna börjar det röra ordentligt på sig. Det kliar fruktansvärt.

24 okt Nattetid spricker några av bölderna upp. Gula larver sticker upp huvudet ur dem och ger ett entonigt, nästan mässande ljud ifrån sig.

2 nov Bölderna har spritt sig över hela kroppen. Varje natt öppnas de och rollpersonerna kan inte sova för det entoniga, mässande ljudet. Om de lyckas somna är mardrömmarna fruktansvärda. Det här stadiet fortsätter tills äventyret är avslutat. Ingen av rollpersonerna hinner dö av infektionen före slutet.

Tidslinje för inkarnaterna Du får anpassa händelseförloppet lite efter hur snabbt rollpersonerna arbetar. Du ska naturligtvis inte låta Chagidiels citadell ta form innan de har haft en chans att stoppa honom. Använd tidslinjen som en riktlinje och för att ge en känsla av tidspress.

Dag 1 Inkarnaterna befrias av rollpersonerna.

Dag 3 Inkarnaterna har tagit fysisk form på tre platser: i Dröminferno, i Kalenkos dolda hus i Leningrad och hos Slava och militären i Moskva.

Dag 15 Kalenkos hus blir åter synligt i Leningrad (Det händer inte förrän rollpersonerna har varit i Leningrad, om de tänker åka dit. Anpassa tiden efter det.)

Dag 20 Militärt undantagstillstånd proklameras i Leningrad på grund av påstådd epidemi.

Dag 30 General Staski börjar truppförflyttningar och gör sig redo för en militärkupp. Leningrad börjar glida in i Inferno. Efter Staskis död: Dimi Nesterov färdigställer sin madonnabild som gör att Binah kan inkarneras i en av rollpersonerna.



ATT FÅ IN ROLLPERSONERNA I HANDLINGEN ÄR OFTA DET SVÅRASTE I EN KAMPANJ.

I Den svarta madonnan förutsätter vi att alla rollpersonerna känner varandra, eller åtminstone har en gemensam bekant i Magda Orlova. De som inte känner varandra kan mötas under galamiddagen i början. Se bara till att alla känner Magda Orlova.

De behöver inte ha samma koppling till henne allihop. Några kan känna henne genom att hon har arbetat för den västtyska underrättelsetjänsten. Andra kan ha träffat henne i hennes arbete som journalist. Finns det en lite äldre man bland rollpersonerna kan han ha haft ett förhållande med Magda. Hon umgås mycket i författarkretsar och bland förläggare, eftersom hon har arbetat på antikvariat en stor del av sitt vuxna liv. Hon har studerat och föreläst på universiteten i Hamburg och Berlin.

ÖRDARNAS DANS

Om de kopplingarna inte passar dina rollpersoner kan du möblera om lite i Magdas bakgrund så att du lättare får ihop dem. Huvudsaken är att du inte förändrar de delar av hennes bakgrund som är kopplade till Leningrad och de tre ryssarna.

Är rollpersonerna mycket udda kan det bli problem. Då får du anpassa handlingen efter deras krav. Ren nyfikenhet, vetgirighet eller hämndbegär kan ersätta vänskapen till Magda som drivkraft i kampanjens början.

Handlingen börjar i Hamburg i Tyskland. Rollpersonerna behöver inte nödvändigtvis bo i Hamburg, men de har varit där ofta

nog för att lära känna Magda Orlova. När äventyret börjar kallas de dit för att delta i en galamiddag. Sedan måste de stanna kvar i Hamburg under någon vecka. Låt dem vara inbjudna till seminarier i anslutning till middagen eller tvinga på dem en veckas semester om de inte redan bor i Hamburg.

Ett oväntat möte Äventyret börjar när rollpersonerna får en inbjudan till Tyska författarförbundets årliga utdelning av Guldplaketten, ett pris som delas ut till en diktare varje år:

*"Tyska författarförbundet har äran att inbjuda
Er till årets Guldplakettmiddag.
Prisutdelningen sker den
14:e september 1991 kl 20.00 i
Hamburgs rådhus, Stora salen.
Toastmaster är Karl Dortmund.
Högtidsklädsel
O.S.A."*

Om rollpersonerna hör till samhällets högsta skikt eller är akademiker och intellektuella kan du lätt förklara varför de är inbjudna till galamiddagen. Kommer de från samhällets bottenskikt får du förklara inbjudan på annat sätt. En bekant kan bjuda med rollpersonen för att inte behöva gå själv. En polis eller agent kan beordras att gå för att bevaka en misstänkt terrorist bland författarna från det forna Östtyskland. En professionell brottsling kan skickas för att rekognoscera inför en stor kupp. Är inledningen helt hopplös för dina rollpersoner kan du byta miljö och låta dem träffa Magda på en illegal spelklubb istället.

Den 14:e september är en regnig sensommardag. Hallen utanför stora salen i rådhuset är fylld av framstående hamburgbor, författare och förläggare. Rollpersonerna kan glida runt med en drink och småprata. Om de inte har gått tillsammans till middagen kan du låta dem upptäcka varandra i vimlet och prata lite gamla minnen. Rollpersoner som inte känner varandra kan introduceras av gemensamma vänner här.

På slaget åtta släpps de in i ett väldigt rum med välvt tak och skimrande kristallkronor med levande ljus. Robusta ekbord täckta med vita sidendukar fyller upp hela salen. Livré-

klädda servitörer och servitriser ilar fram och tillbaka med fat. Ett lågmält surr av röster fyller rummet och ekar svagt mellan valven. Middagen och prisutdelningen förflyter lugnt. Det serveras laxpaté, hjortsadel och efteråt äppeltartetter med sorbet. En okänd poet vid namn Leon Schutze vinner årets Guldplakett. Alla applåderar artigt. Tiden går och rollpersonerna talar med varandra och bekanta bland de närvarande. De sprider ut sig i de mindre rummen som omger stora salen. När dansen börjar är alla lätt salongsberusade. Meningen är att spelarna ska känna sig väl till mods och känna att allt är under kontroll. Spela ut, för att inte säga över, rollerna som snorkig servitör, flirtig servitris, besvärlig och berusad direktör mitt över bordet, diskussionsvillig revolutionär eller bråkande äkta par.

Vid tolvtiden, när några har börjat lämna lokalen för att gå hem till sig eller någon annan, kommer fyra personer in i det rum där rollpersonerna befinner sig. De har ytterkläderna på sig. Det är tre medelålders herrar och en kvinna. De tre herrarna bär frackar av exklusivt snitt och kvinnan har en vit hellång sidenklänning med vit, kort jackett. Hennes svarta hår är uppsatt på huvudet.

Två hovmästare tar herrarnas rockar och damens kappa och drar sig undan efter att ha visat de fyra till ett bord i närheten av rollpersonerna.

Rollpersonerna tycker redan när de fyra kliver in i rummet att det är något bekant med kvinnan och den mest slitna av männen. När sällskapet slår sig ned känner de igen kvinnan som en gammal vän, Magda Orlova. Samtidigt börjar de tre herrarna i Magdas sällskap att stirra på rollpersonerna. De blir likbleka och famlar efter näsdukar, servetter och annat som kan dölja deras reaktion.

De tre ryssarna har känt igen rollpersonerna från sina drömmar och visioner om ond, bråd död. Helt plötsligt står de öga mot öga med dem som har plågat och dödat dem i otaliga drömmar. I och med det kommer de att börja undersöka rollpersonernas bakgrund och hålla ett öga på dem. De förbereds av Chagidiel för sin roll i dramat.

En lågmäld diskussion om ett glömt möte bryter ut mellan Magda och de tre männen. Med några artighetsfraser retirerar de tre männen från rummet. Rollpersonerna kan svära på att mannen med det slitna ansiktet och långt, grått hår uppsatt i en knut i nacken var en viss Filip Kramer, en inte

helt obegåvad målare. För dem som har Ockultism eller Kontaktnät: ockultister och lyckas med ett färdighetsslag på effekt 5+ har han ett gediget dåligt rykte som praktiserande satanist med grova drogproblem. Några av rollpersonerna påminner sig att de mötte honom på en konstutställning i Västberlin i början av 80-talet. (Det var innan Filip fick sina mardrömmar om rollpersonerna. Han har glömt bort mötet). Så snart de tre männen lämnat rummet vänder sig Magda om och får för första gången syn på rollpersonerna. Förvåning, glädje och

ångest speglas i hennes ansikte under någon sekund. Hon väntar någon minut. Kommer inte rollpersonerna över till hennes bord reser hon sig långsamt och mödosamt och går fram till dem.

Rollpersonerna blir förvånade när de ser henne på nära håll. Hon har åldrats tio år på de få år som gått sedan de såg henne sist. Hon ser sliten och trött ut. Hon tycks nästan ha krympt lite. Hennes grå och vita dress täcker armarna och benen helt. Hon har vita handskar som hon tar av sig när hon kommer fram och skakar hand med rollpersonerna, men sedan snabbt drar på sig igen. Rollpersonerna märker att hon har börjat använda en ny, stark parfym mycket frikostigt.

Se till att Magda rör vid alla. Spela ut det och skaka hand med dina spelare. Vill någon inte ta i hand, så låt Magda vid något tillfälle under samtalet röra vid personen genom att lägga handen på armen eller axeln. Parasiten kan bara ta sig över vid direkt kontakt. Magda måste fysiskt röra vid rollpersonerna. Den som har Magisk intuition, Förhöjt medvetande eller Schizofreni anar att något är galet med Magda. Hon bär på ett mörker, något som långsamt förtär henne. Det liknar vad man kan se hos dödssjuka, psykopater eller sociopater. Frågar de varför Magda ser så sliten och sjuk ut berättar hon att hon lider av fasansfulla mardrömmar. Frågar ingen om det bubblar det ändå upp till ytan efter en liten stund.

“Det är mardrömmarna. Samma drömmar, hela tiden. Jag blir aldrig kvitt dem. Varje natt sen jag flyttade tillbaka



DET ÄR MÖRKT. NÅGOT RÖR SIG I MÖRKRET.
SEDAN...SMÄRTAN.

till Berlin. Jag håller på att bli tokig. Kan det vara normalt?”

Hon torkar nervöst av händerna mot klänningen, trots att hon bär handskar. Om rollpersonerna undrar, berättar hon att hon har bott i sin gamla hemstad Berlin sedan några månader tillbaka, men bestämt sig för att flytta tillbaka till Hamburg för att komma ifrån miljön där hon har drömmarna. “Samma sak varje natt. Jag vågar inte sova längre. Jag vet inte vad jag ska göra. Tror ni att jag borde söka hjälp?”

Om rollpersonerna frågar exakt vad hon drömmer bleknar hon

märkbart och ser ännu mer nervös ut. Hon ser ned i bordet en lång stund. När hon höjer blicken igen är den svart av återhållen smärta. “Jag minns inte så bra. Allt är grumligt och otydligt. Men...jag är ung, mycket ung i drömmen. Bara ett barn. Jag sitter inspärrad för att jag har varit olydig. Det är mörkt. Något rör sig i mörkret. Sedan...smärtan. Den skär genom mig, genom hela världen omkring mig. Den tar aldrig slut. Som i drömmen, alltid smärta. Sedan minns jag inget klart. Bara intryck av en annan, annorlunda smärta. Saker som rör sig i mörkret. Sedan vaknar jag.”

Magda är likblek när hon slutar tala. Hon skakar märkbart och irrar med blicken. Kallsvetten blänker på pannan. Hon vägrar att säga något mer om sina drömmar. Om rollpersonerna frågar om tre männen berättar hon direkt att det var Anton Mahler, Aleksandr “Sasja” Purgatov och Filip Kramer.

“Vi umgicks mycket i ungdomen, i Östtyskland. Jag har inte träffat dem på många år, men Filip tog kontakt med mig igen nu efter murens fall”, säger hon. En kort stund senare ursäktar hon sig och går ostadigt sin väg. Hon avvisar alla förslag om hjälp, skjuts hem och dylikt vänligt men mycket bestämt. Får rollpersonerna för sig att diskret följa efter henne tar hon en taxi hem till sin lägenhet i Hamburg. Lamporna släcks aldrig under natten någonstans i lägenheten.

Med tiden tar galamiddagen slut och rollpersonerna beger sig hemåt i natten. Någon som har Sjätte sinne anar att de är iakttagna, men oavsett hur de bär sig åt finner de inga

förföljare. Det är Alexi Schliesinger som iakttar rollpersonerna från ett närbeläget hustak med nattekikare och en kamera med infraröd film. Han tar bilder och studerar dem för den undersökning som de tre ryssarna paniskt har gett order om. Han går metodiskt till väga för att få fram all tillgänglig information. Några bilder är en god början.

Samtidigt ringer Filip Kramer upp Magda och ber om rollpersonernas namn och adresser med svepskälet att han kände igen dem från konstkretsar och vill ha kontakt med dem. Hon ger honom allas namn och några år gamla adresser. Spelet kan börja.

Sjukdomen bryter ut Två dagar efter galamiddagen glider rollpersonerna in i fas ett av parasitinfektionen. Den varar 5-7 dagar. De två första dagarna har de hög feber, upp till 40 grader. Sedan sjunker febern till strax över 37 grader. De känner sig svaga och har klåda över hela kroppen. Det är parasiten som fortplantar sig och sprids över kroppen. När febern sjunker börjar de få mardrömmar. De drömmer att de är barn, omgivna av främmande vuxna. De spärras in i mörka rum. Ett kompakt mörker, så tätt att de nästan kan röra vid det omger dem. Något rör sig där ute, något de bara anar. Det är kallt. Golvet är hårt. Väggarna är kala och fuktiga, här och var täckta av is. En obehaglig sötaktig lukt ligger i luften. Det skrapar och väser omkring dem. Svaga andningsljud hörs. De kryper ihop i ett hörn och darrar.

Följ tidsschemat för parasitinfektionen för att se hur sjukdomen utvecklar sig genom resten av äventyret. Går rollpersonerna till läkare får de diagnosen influensa. De får antibiotika och rådet att vila under en vecka. De blir inte friskare av behandlingen.

Alexis efterforskningar Samtidigt kontrollerar Alexi Schliesinger rollpersonernas liv och bakgrund på uppdrag av de tre ryssarna. Är rollpersonerna uppmärksamma kan de märka att de står under uppsikt. De misstänker att de är förföljda, men lyckas aldrig få tag i någon. Alexi och hans män drar sig tillbaka om de blir upptäckta.

Posten är försenad för alla rollpersoner. Alexi har mutat brevbärarna för att gå igenom posten. Ibland tycks brev vara öppnade. Brevbärarna är ordentligt mutade och skrämde, så de berättar ingenting. De kan förlora jobbet. En svart

metallic Dodge van med svarta, buktande rutor finns ofta i närheten av rollpersonerna. Den ger ett hotfullt intryck, som om den kröp ihop inför ett språng. Sjätte sinne kan varna dem att de är iakttagna när skåpbilen är i närheten. Bilens registreringsskyltar är nedsmutsade. Smutsen är påmålad. Den går inte att tvätta bort om de försöker. Alexi tar fler bilder från skåpbilen. Försöker rollpersonerna bryta sig in i bilen ringer Alexi polisen från biltelefonen. Inom några minuter är polismän på plats.

Försvinnandet Efter de två första dagarna kan rollpersonerna lämna sjuksängarna. De kan försöka kontakta Magda. De får inget svar. Ingen av deras gemensamma vänner har sett henne sedan kvällen på rådhuset. Hennes telefonsvarare i Hamburg säger:

“Du har kommit till Magda Orlovas automatiska telefonsvarare. Jag är tyvärr inte inne just nu. Om du vill kan du lämna ditt namn och telefonnummer eller ett meddelande efter signalen, så ringer jag upp när jag kommer hem”.

Hon ringer inte upp om rollpersonerna lämnar ett meddelande. Ingen svarar om de ringer på i hennes lägenhet.

Om de inte självmant börjar söka efter Magda blir de uppringda av en medelålders dam efter en vecka, den 20:e september. Damen presenterar sig som Irene Adler, en vän till Magda. Rollpersonerna påminner sig att de har träffat henne för några år sedan. Hon är en välbeställd dam i 60-årsåldern, pensionerad redaktör för tidskriften 'Utblick: Tyskland' som Magda har skrivit en del för. Adler talar med lätt gäll stämma. Hon låter mycket orolig och rösten stockar sig en smula.

“Jag är väldigt orolig. Vi skulle äta lunch tillsammans i onsdags, och Magda kom inte och hörde inte av sig. Det är verkligen inte likt henne. Och hon svarar inte telefon. Hon nämnde att hon hade träffat er i lördags på den där författartillställningen. Jag tänkte att ni kanske vet något? Jag hoppas ingenting har hänt. Magda var så orolig när hon kom tillbaka från Berlin.”

Om rollpersonerna vill träffa Irene föreslår hon kafé Tranan i centrala Hamburg. Det är ett litet, dyrt och anrikt kafé med tunga ekbord, karmstolar i empirestil, turkiska mattor och värdefull konst på väggarna. Räkna med 20 DM per person för kaffe och bakverk.

Adler är en välbevarad 60-åring med färgat blont hår och exklusiva kläder. Hon har en lätt aristokratisk hållning och är utomordentligt artig.

Det är uppenbart att Adler är mycket orolig för sin goda vän Magda. De har känt varandra sedan 1981 när Magda först flyttade till Hamburg. Om rollpersonerna frågar kan Adler berätta en del om Magdas bakgrund.

Hon vet att Magda lämnade Östtyskland 1977, ofrivilligt efter några års fängelsevistelse. 1980 flyttade hon till Hamburg. Hon har alltid haft lite psykiska problem och varit något av en hypokondriker. Men inget allvarligt, försäkrar Adler. Efter murens fall återvände Magda till Berlin. Hon kom tillbaka till Hamburg för några veckor sedan. Då var hon helt förändrad, åldrad i förtid. Hon dränkte sig i parfym, tvättade sig oavbrutet och bar tunga kläder över hela kroppen trots att det var mitt i sommaren. Hon var mycket nervös. Adler vet inte var i Berlin Magda befann sig. Hon känner till att Magda har vistats på mentalsjukhus, men vill inte tala om det. Hon berättar bara det om rollpersonerna direkt frågar. Då kan hon ge namnen på Johannessjukhusets psykiatriska klinik och Frankfurtkliniken i Frankfurt an der Oder.

”Men det var inte så allvarligt. Magda var inte tokig, bara lite ur balans, förstår ni”, säger Adler.

Rollpersonerna kan ganska lätt spåra Magda. Hon har en lägenhet i Hamburg som rollpersonerna kan hitta till. Irene Adler nämnde Berlin. Magda själv nämnde också att hon varit i Berlin. En telefonkatalog eller televerket kan upplysa om att Magda har en lägenhet på Leibnizstr. 97 i Berlin. De får telefonnumret, men ingen svarar. Magdas post är inte eftersänd. Ingen ska hämta den åt henne. Bryr sig inte rollpersonerna alls om att Magda är försvunnen går det ytterligare en vecka, sedan ringer Irene Adler upp någon av dem och berättar att Magda har förts till Max Bürgersjukhuset i Berlin, svårt sjuk. Hon ber rollpersonerna att resa dit. Magda har frågat efter dem.

Beger sig rollpersonerna till sjukhuset kan du börja med avsnittet Magdas död här. De kan alltid undersöka Magdas lägenheter senare.

Magdas lägenhet i Hamburg Rollpersonerna kan söka igenom Magdas lägenhet i Hamburg. Hon står i telefonkatalogen. Irene Adler vet var hon bor och de har an-

tagligen själva besökt lägenheten tidigare. Lägenheten ligger i ett femvåningshus vid Lübeckerstrasse nära centrum. Det är en modern trea på första våningen. Den vetter mot gatan åt ena hållet och åt andra hållet mot en liten innergård i två plan med ett träd och en liten gräsmatta. Porten mot gatan öppnas med nyckel eller kod. Det går också att ringa upp någon av grannarna på porttelefonen och uppge ett svepskäl för att släppas in. Dyrkar och Inbrottsteknik på effekt 5+ eller koffot och ett styrkeslag på effekt 5+ krävs för att bryta sig in. Magdas grannar har inte sett henne på en vecka. Hon har bott i lägenheten sedan 1980. På samma våningsplan bor ett äldre par och en ung man. Det äldre paret säger att Magda är lite eccentric men harmlös. De kan berätta att hon har bott i Berlin i ett år, men kom tillbaka strax före sommaren. Den unge mannen bor illegalt i andra hand och vill inte prata med någon. Han kan möjligen medge att det bor en tant mitt emot. Mer säger han sig inte veta.

Karta över Magdas lägenhet i Hamburg

1. HALL Post och tidningar sedan den dag då de träffade Magda ligger i travar innanför dörren. En kapp och en jacka hänger på rockhängaren. En serie surrealistiska träsnitt av människor halvt sammansmälta med fiskar pryder väggarna. På ett litet bord ligger ett par handskar och en tågtidtabell.

POSTEN: Tre brev och ett vykort är eftersända från en adress i Berlin: Leibnizstrasse 97. Det första brevet har avsändare ”Alberto Mirandola, Barcelona”. Det innehåller en förfrågan om Magda kan förmedla köp av ett sällsynt ryskt lexikon från 1700-talet. Det andra har avsändare ”Arnold Weiss, 34 Wieland Str. Berlin”. Det är ett kort, personligt brev. Weiss säger att han har kommit tillbaka från resan i Italien. Han undrar om Magda tänker stanna i Hamburg. Han ska besöka staden om ett par veckor och undrar om de kan träffas. Det tredje brevet har avsändare ”John Masterton, London” och är en inbjudan till engelska författarkongressens höstmöte. Vykortet saknar avsändare, men är poststämplat i Frankfurt an der Oder i Tyskland. Bilden på kortet är en vy över Frankfurt an der Oder. På baksidan står med spretig, halvt oläslig stil på ryska ”Jag har sett HONOM, Maggi” undertecknat ”Pjotr”.

TIDTABELLEN: Tabellen är ny och uppslagen på sidan för tågtider mellan Hamburg och Berlin.

2. KLÄDKAMMARE Vinterkläder hänger här. I en kartong som innehållit en persondator ligger mössor och halsdukar nedknölade. Stövlar och skor står längs väggen.

Ett par lådor böcker står uppställda mot väggen. Längst upp i en av lådorna ligger 21 svarta anteckningsböcker. Det är Magdas samlade dagböcker sedan 60-talet. Rollpersonerna hittar dem bara om de uttryckligen säger att de tittar igenom boklådorna.

3. KÖK En köksbänk löper längs ena väggen. Längs den andra finns skafferier, kyl och frys. Ett enkelt klaffbord och två pinnstolar står mot fönstret. Högar med smutsig disk är staplade på köksbänken. Slasken är fylld av förruttnade matrester. Flottiga papper ligger slängda på golvet. Fem stinkande soppåsar står travade på varandra mot väggen. En mikrovågsugn står till höger på bänken och ett tjugotal tomma förpackningar som innehållit "Micro Dinner" ligger bredvid. Väggalmanackan är uppslagen på förra månaden. En mus försvinner in i skuggorna när rollpersonerna kommer in i rummet.

På väggen finns ett nyckelskåp med fyra nycklar. En enkel nyckel går till källaren och garaget i huset. En nyckelring med två lägenhetsnycklar går till Magdas lägenhet i Berlin. En bilnyckel med en larmkontroll går till Magdas Opel Vectra som står i garaget under huset. En lägenhetsnyckel går till Irene Adlers lägenhet. Den är märkt "Irene". De andra nycklarna är omärkta.

4. BADRUM I ett medicinskåp på väggen finns fem tomma valiumburkar. På golvet ligger tomma förpackningar som innehållit Diprytan och Feronomin. En konsultation av läkemedelshandboken (det finns en i bokhyllan i arbetsrummet) visar att Diprytan och Feronomin används för att lindra symptomen vid schizofreni. Staplade på badrumsskåpet och slängda på golvet är ett tiotal tomma plastförpackningar som innehållit flytande tvål. En tvättkorg i plast är överfull och fler kläder ligger slängda på golvet.

5. TOALET Här finns ytterligare tvålförpackningar i badrumsskåpet, tillsammans med ett tjugotal olika hudsalvor och flera parfymflaskor. Det är påfallande ostädat.

6. SOVRUM En obäddad säng står mot ena väggen. Garderobsdörren står på glänt och ungefär hälften av kläderna ger intryck av att ha rivits ut. På mattan runt golvet ligger ett tjugotal öronproppar. De är aningen tillskrynklade, som om de använts. En död murgröna hänger i en ampel framför fönstret.

7. VARDAGSRUM En rosaröd soffa står mot väggen mitt emot hallen. Väggarna är täckta av bokhyllor med glasdörrar. De innehåller uppslagsverk och skönlitteratur. Över soffan hänger ett grafiskt blad som föreställer en nedfrusen lieman som blickar ut över ett livlöst landskap. En TV står framför soffan. Två halvdöda yuccapalmer står vid fönstret. En tom balkong finns utanför vardagsrummet.

8. ARBETSNUM Mot ena väggen står ett skrivbord med en persondator, IBM-kompatibel 386:a, på. Två bokhyllor innehåller varierande referenslitteratur. Två hyllmeter är medicinsk referenslitteratur. Resten tycks ha litteraturhistorisk, politisk eller ekonomisk anknytning. Ett tiotal smutsiga glas står strödda över skrivbordet. Tre tomma whiskeybuteljer ligger bland bråten i papperskorgen. En bordsalmanacka ligger uppslagen på 12 september. En telefon med telefonsvarare står bredvid datorn. Telefonsvararens lampa blinkar och indikerar att det finns samtal inspelade. En dörr leder ut till en tom balkong mot gården.

ALMANACKAN: Inga anteckningar har gjorts i almanackan efter 12 september. Under de två första veckorna i september finns 8 möten inskrivna i almanackan. Namn, adress och telefonnummer är antecknade.

DATORN: Datorn innehåller inte särskilt mycket information. Det mesta är artiklar skrivna för olika tidningar i Tyskland. Ett adressregister innehåller ett 20-tal namn och adresser, bland annat rollpersonerna och de tre ryssarna. Här finns också Arnold Weiss adress och adressen till Slaviska förbundets expedition. Rollpersonerna lägger bara märke till den om de specifikt tittar efter den. Det finns ett trettiotal adresser till olika förbund och föreningar.

TELEFONSVARAREN: Fyra meddelanden finns inspelade på telefonsvararen:

"Det här är Reidar Schönberg på Welt Zeitung. Jag väntar fortfarande på artikeln om lobbygrupperna. Har du skickat den? Du kan väl ringa mig."

"Filip här. Något hemskt kommer att hända. Ring mig." (Filip har insett att något håller på att hända med Magda, även om han inte riktigt förstår vad det är. Han har gripits av panik).

"Reidar Schönberg här. Vi har satt upp artikeln på nästa nummer istället. Ring mig så fort du kommer hem."

"Det är Filip. Du måste ringa mig. Det är snart för sent."

Ledtrådar i lägenheten Om rollpersonerna följer upp ledtrådarna som de hittar i lägenheten får de reda på följande.

POSTEN: Leibniz Str. 97 är Magdas lägenhet i Berlin. Det kan postverket eller telefonkatalogen för Berlin tala om.

ALBERTO MIRANDOLAS BREV innehåller både adress, telefon och faxnummer. Om rollpersonerna ringer upp numret svarar en barsk mansröst på spanska. Den övergår till engelska om de inte talar spanska. Mirandola talar ingen tyska. Han är en spansk återförsäljare av sällsynt litteratur som inte vet någonting om Magda, förutom att hon för två veckor sedan skickade ett brev till honom om sällsynt rysk litteratur.

ARNOLD WEISS är en gammal vän till Magda, som rollpersonerna kan kontakta per telefon eller i Berlin. Hans namn, adress och telefonnummer finns i Magdas adressregister i datorn. Se avsnittet Magdas vänner för information från Weiss.

JOHN MASTERTON i London känner över huvud taget inte Magda. Han har gått efter tyska författarförbundets medlemslista i sina utskick.

VYKORTET från Pjotr förvirrar nog bara rollpersonerna, men spårar de upp Frankfurtliniken och frågar om Pjotr finns där säger en hård röst i andra änden "Vi har inte rätt att lämna ut information om patienter på telefon. Vem är det jag talar med?" Med mycket lirkande och några lögner kan de möjligen få bekräftat att där finns en patient med det namnet. Mer får de inte veta över telefon. För att få reda på mer måste de besöka sjukhuset.

TIDTABELLEN: Den torde slutligen få rollpersonerna att inse att Magda har rest tillbaka till Berlin.

DAGBÖCKERNA: Anteckningarna sträcker sig från 1960 fram till sommaren 1990. De är ofta kryptiska och svårtydda. Det krävs ett lyckat "Läsa tyska" för att tyda handstilen. Att läsa alla tar flera dagar, men rollpersonerna kan se att namnen Sasja, Anton och i synnerhet Filip förekommer flitigt de första tre åren. 1962-64, 1968-71 och 1972-77 saknas anteckningar helt. Från 1978 blir handstilen mer lättläst, namn rollpersonerna känner igen dyker upp och texten handlar framför allt om Magdas arbete och vänner. I den sista boken från 1990, bland de sista anteckningarna, finns ett långt stycke om att Filip har dykt upp tillsammans med Sasja och Anton. "De vill ha med mig i SF igen. Jag undrar vad de är ute efter. Det är så mycket som vi aldrig fick veta", står det.

ALMANACKAN: Om rollpersonerna kollar upp de åtta nam-

nen i almanackan finner de att 6 av namnen tillhör läkare i staden. De andra två är en naprapat och ett medium. Samtliga finns i Hamburgs telefonkatalog. Läkarna har pratat med Magda. Två av dem, Nathan Schönbluhm och Camilla Brügger, har haft henne som regelbunden patient. De avfärdar henne som hypokondriker och hysteriker. De övriga fyra har undersökt henne, men utan att finna några tecken på sjukdom. Naprapaten heter Karl Essen och är mycket entusiastisk. Han pratar om chakras, energiströmmar, naturmedicin och den fantastiska framgång hans behandling innebär för Magda. Han frågar rollpersonerna om de är intresserade av behandling och är allmänt påstridig. Mediet heter Helena Ackerman. Hon har inte träffat Magda, utan Magda ringde och beställde tid. Hon kom aldrig. Det händer ofta, säger den uttråkade damen till rollpersonerna.

ADRESSREGISTRET: Adressregistret i datorn innehåller 240 adresser. Om rollpersonerna systematiskt går igenom alla föreningar som finns upptagna, eller intresserar sig för tidskriftssamlarna med Slaviskt forum, kan de få ögonen på Slaviska förbundets adress. Vid en kontroll får de fram den officiella informationen om förbundet: att det är en intresseförening för ryskfödda tyskar i Berlin. Adresser till Purgatov, Mahler och Kramer finns här. Purgatovs och Mahlers adresser är giltiga. Kramers stämmer inte längre.

Till Berlin Rollpersonerna beger sig till Berlin. De har fått fram Magdas adress via televerket, telefonkatalogen eller i Hamburglägenheten. De kan åka bil eller tåg. Det är knappt 30 mil. Med tåg tar det två och en halv timme, med bil lite längre tid. Landskapet rusar förbi. Rollpersonerna vaggas till ro. Ingen förföljer dem om de kontrollerar. Tåget stannar på Bahnhof Zoo i centrala Berlin. Rollpersonerna kan ta tunnelbanan, ta en taxi eller gå några kvarter så är de på Leibnizstrasse. Det tar bara en kvart.

Magdas lägenhet Magdas lägenhet ligger i ett nyrenoverat sjuvåringshus, ursprungligen byggt på 20-talet i mörk och tung sten. Det är kantigt med små fönster och en relativt nyputsad, gulgrå fasad. Huset är byggt runt en innergård med cykelskjul, tvättstuga, bråte och några misskötta träd. Innergården är belagd med kullersten. Små lyktstolpar av järn sprider ett svagt ljus över gården efter mörkrets inbrott.

Porten är rejäl och ordentligt låst. Det finns en porttelefon och koddosa bredvid dörren. Ingen svarar i lägenheten märkt Orlova på porttelefonen. Tog rollpersonerna reservnyckeln från nyckelskåpet i köket i Hamburg kan de låsa upp dörren. De kan bryta upp dörren om de har något redskap typ en skruvmejsel och slår ett styrkeslag med effekt 5+. De kan också krossa en ruta och öppna dörren från insidan eller dyrka upp den om de har en dyrk. Det kräver Inbrottsteknik på effekt 5+.

Enklast är att ringa på porttelefonen till en granne och säga att de ska besöka Magda Orlova, men att ingen svarar där. Rollpersonerna släpps lätt in bara de låter någorlunda pålitliga. De kan också vänta tills någon går in eller ut.

Magdas dörr är låst och ingen svarar när de ringer på. Lyssnar de noga kan de höra någon som jämrar sig svagt inne i lägenheten. De kan tillkalla portvakterskan som bor på bottenvåningen eller ringa ambulans och polis från en granne. Portvakterskan är en bastant dam i 60-årsåldern klädd i städrock och kängor. Har de reservnycklarna från köket i Hamburg kan de låsa upp dörren. Vill de dyrka upp dörren krävs effekt 10+ på sjutillhållarlåset och 5+ på det vanliga låset, förutsatt att de har fungerande dyrkar.

Karta över Magdas lägenhet i Berlin

1. HALL. Kappor och jackor fyller klädhängaren till höger om dörren. Fyra dagars tidningar, en del post och högar med reklam ligger på golvet innanför dörren. På väggen hänger torkade blommor och en liten porslinsbild av madonnan och barnet.

2. KÖK. Här är samma kaos som i Magdas andra lägenhet. Ett litet klaffbord finns precis till höger innanför dörren. Till vänster finns diskbänk, kyl och frys. På diskbänken är en veckas disk staplad. Tomma förpackningar ligger strödda över golvet.

3. VARDAGSRUM. En grå skinnsoffa står mot fönstret. Framför den finns ett bord och två grå fåtöljer. En halvt uppackad resväska står i en fåtölj och högar med kläder ligger strödda i soffan. Väggarna är täckta av bokhyllor med glasdörrar, fyllda med rysk- och tyskspråkig skönlitteratur i läderband. En dörr står öppen och en volym tycks ha plockats ut. I bokhyllan står en bild på Magda och Filip från 1961. De är i 25-årsåldern, men man kan ändå se att det är de. Bredvid den finns en bild på Magdas förre man Lev Orlov och ett bröllopsfoto på Magda och Lev.

4. TOALET. Någon har spytt på golvet för minst ett par dagar sedan. Två tomma tvålförpackningar ligger i handfatet.

5. BADRUM. Badkaret är till hälften fyllt med kallt vatten indränkt i tvållösning. Det är fuktigt på golvet. Två handdukar ligger slängda på golvet. Hela rummet stinker av stark parfym.

6. ARBETSNUM. Ett skrivbord med en gammal Apple Macintosh Plus står mot väggen. En anslagstavla med lappar daterade ett halvår tillbaka hänger över skrivbordet. Tre bokhyllor står längs väggarna, till hälften tömda på böcker. De innehåller mest tidskriftssamlare med litterära och kulturhistoriska magasin. Inga tidningar är nyare än ett halvår. Det är rent och städat, som om ingen varit här på länge. Åtta tidskriftssamlare innehåller de 11 första årgångarna samt den senaste årgången av "Slaviskt forum", Slaviska förbundets medlemsblad. 17 årgångar saknas. Rollpersonerna uppmärksammar dem inte om de inte söker specifikt efter något som rör förbundet.

7. SOVRUM. I en säng mot bortre väggen ligger Magda medvetslös, klädd i morgonrock. Hon vrider sig, mumlar obegripliga saker och river sig på armarna med naglarna. Hennes armar, axlar och ansikte är fulla av rivmärken. Kläder ligger strödda över golvet. Rummet är indränkt i stark parfym och en annan doft, som rollpersonerna identifierar som rökelse när de ser rökslingan från ett rökelsekar på nattduksbordet. Över sängen hänger en rysk-ortodox ikon av madonnan och barnet. På golvet nedanför sängen ligger en bok uppslagen. Titeln står inte angiven på bindningen, men på försättsbladet står det att den heter *Drömmens Kraft* och är skriven av Filip Kramer. Den utkom 1974 på förlaget "Svart sol". Den uppslagna sidan bär titeln "Om hävandet av förbannelser åsamkade genom drömmens kraft" och är täckt med obegripliga tecken (inte helt obegripliga om rollpersonerna har någon kunskap i ockultism). Under nattduksbordet ligger en svart anteckningsbok, Magdas dagbok. Magdas tillstånd chockar rollpersonerna. Hon verkar dödssjuk och har förändrats kraftigt på den vecka som har gått sedan de mötte henne senast. Hon ser ut att vara minst 80 år. Håret är helt vitt och ansiktet täckt av rynkor. Hon yrar och slänger sig fram och tillbaka. Merparten av yrandet är obegripligheter på ryska. De kan flera gånger urskilja Filips namn. Nu kan de se att Magdas kropp är täckt av blåroda bölder som rör sig som

om något levande fanns inuti dem. Ur några bölder tittar små, svarta huvuden upp som snabbt drar sig ned igen när ljuset faller på dem. Parasitinfektionen har fått fäste i rollpersonerna och gjort att de ser symptomen hos andra. De borde ringa ambulans och polis nu om de inte har gjort det tidigare. Är portvakterskan med ringer hon genast efter ambulans. Hon ser inte bölderna på Magdas kropp och förstår ingenting om rollpersonerna pratar om dem. Efter tio minuter kommer en ambulans. Ambulanspersonalen kommer rusande upp, besiktigar Magda och muttrar något om hjärtflimmer. De ser inte heller bölderna om rollpersonerna frågar om dem. De tror att rollpersonerna är chockade. Magda packas ned i en bår, släpas ned och körs iväg till Max Bürgersjukhuset. Ambulanspersonalen berättar för rollpersonerna vart de för Magda och frågar om en av dem vill åka med i ambulansen.

Stannar några av dem kvar i Magdas lägenhet kan de diskret söka igenom den under de femton minuter som går innan polisen anländer. De kan inte göra en alltför noggrann undersökning, eftersom portvakterskan stannar i lägenheten tills polisen kommer.

De ta reda på det som står nedan om spår till Slaviska förbundet. De kan hitta Magdas dagbok. De finner också "Drömmens kraft" och observerar avsnittet som den är uppslagen på. När polisen anländer frågar konstaplarna ut dem om vilka de är, vad de gör där och hur de känner Magda. Har alla lämnat lägenheten när polisen dyker upp, åker konstaplarna till sjukhuset och frågar ut dem där istället. För polisen är det ett enkelt rutinärend, så om de inte betar sig oerhört missvänt besvärar de inte mer av poliserna. Är rollpersonerna väldigt samarbetsovilliga grips de och förs till stationen ett kvarter bort för förhör. Efter någon timme släpps de.

Ledtrådar i lägenheten Magdas lägenhet i Berlin är en utmärkt källa till mer information. Rollpersonerna kan bege sig dit när som helst inom en månad efter Magdas död. Därefter hyrs lägenheten ut igen. Den sista veckan dessförinnan arbetar hantverkare med reparationer i lägenheten. Alla tillhörigheter säljs och pengarna går till en fond för barnhemsbarn, i enlighet med Magdas testamente.

De kan ta sig in på samma sätt som tidigare om de kommer tillbaka efter Magdas död. Tog de Magdas reservnycklar i Hamburg glömde portvakterskan att ta tillbaka dem när

de hittade Magda. Alla fönster står dessutom öppna. En vig person kan klättra upp. Det kräver effekt 10+ på klättra för att lyckas. Lägenheten känns kall, tom och livlös. Det är som att kliva in i en grav. Tystnaden är kompakt. En svag doft av parfym hänger kvar, trots att portvakterskan har lämnat alla fönster öppna. Lägenheten beskrivs noga ovan. Här beskrivs ledtrådar som de kan hitta där.

DATORN: Arbetsrummets dator innehåller bara gamla artiklar och halvfärdiga manuskript. Kapitel ur en ångestladdad roman förlagd till ett obestämbar ryskt 30-tal fyller ett underbibliotek i datorn.

SLAVISKT FORUM: Slaviska förbundets medlemsblad "Slaviskt forum", senaste årgången, innehåller inget annat av intresse än adressen till förbundet: Kartenau Str. 31. I nummer 4/91 står att Magda Orlova har valts in som vice ordförande i styrelsen.

BOKHYLLAN: Den ockulta litteraturen handlar mest om drömmar, drömtydning och drömmagi.

DAGBOKEN: Dagboken sträcker sig från 12/7 1990 till 5/9 1991. De tidigare dagböckerna finns i en låda i förrådet i Magdas lägenhet i Hamburg. Letade de igenom boklådan hittade de dem. Det krävs ett lyckat Läsa tyska för att tyda texten. Det tar 175 timmar att läsa dagboken. Rollpersonerna ser flera hänvisningar till "Filip och de andra", tillsammans med grubblerier över Magdas allt sämre hälsa. En vanlig anteckning är "besökte Slaviska F för att träffa de andra". Längre bak är anteckningarna sporadiska, bara varannan eller var tredje dag. Försök att fästa mardrömmarnas smärta och mörka skepnader i ord dominerar. Ge de spridda utdragen till spelarna och låt dem själva dra sina slutsatser:

15/7 -90. Tillbaka i Berlin. Inget är sig likt. Fast kanske ändå. Filip fick med mig till SF. Inga likheter med det vi startade. Det är ingen som vill rota i det gamla, allra minst Filip. Men det finns där under alltihop, som en mörk skepnad under vattenytan. Helga var trevlig. Ska bjuda hem henne.

21/10 -90. Pratade med Schroder. Övertro på ekonomisk stabilisering. Lovade att göra en artikel till Neue G. på det. Filip dök upp på kvällen. Första gången på en månad. Påtänd. Jag tror polisen är ute efter honom. Jag vet inte varför jag står ut med det här. Irene undrar om jag ska flytta tillbaka till Hamburg. Funderar på det.

2/2 -91. Gick med på att leka ockulta ritualer hos S. i går. Harmlöst, men fick ändå mardrömmar. Skuggor. Instängd. Kyla. Som något jag minns, men inte kan se framför mig. Vaknade fyra och gick upp. Det snöar.

24/3 -91. Filip har mardrömmar om män som binder och torterar honom. Försökte säga att heroinet gör det värre. Det tjänar ingenting till. Årsmöte i SF. Jag hamnade i styrelsen. Ville inte egentligen, men det är väl inte särskilt betungande. Måste läsa drömboken.

3/5 -91. Något hemlighetsmakeri hos S. igen. En journalist ringde mig med de mest absurda misstankar om vad som kan pågå. Det känns som om jag förlorar kontrollen över allting. Klåda över hela kroppen på kvällen.

7/7 -91. Bölderna sprider sig. Doktor Semmelweiss säger att jag inbillar mig. Håller jag på att bli tokig? Filip kan se dem. Ansiktet i drömmen. Jag känner nästan igen det. Jag måste bort härifrån.

22/7 -91. Vågar inte tala med någon om maskarna. Sex läkare säger att jag är inbillningssjuk. Fick ut en burk valium. Tänkte svälja allihop, men vågade inte. Ringde Irene och sa att jag reser tillbaka till Hamburg.

13/8 -91. Långt meddelande på telefonsvararen. Filip som pratar om förbannelser och mardrömmar om män som styckar honom. Orkar inte lyssna. Har inte sovit på veckor. Det måste ta slut någon gång.

DRÖMMENS KRAFT: *Drömmens Kraft* i sovrummet är uppslagen på den besvärjelse rollpersonerna ska luras att kasta på de tre ryssarna. Rollpersoner med magisk intuition märker direkt när de läser den att ritualen är riktig och borde fungera. Filip lärde Magda att besvärjelsen används för att häva förbannelser. Han tror fullt och fast på det. Magda tvivlade och studerade den noga innan parasiten tog hennes förstånd och liv. Läser rollpersonerna hela *Drömmens Kraft* hittar de ett kapitel som heter Drömförbannelser. Där beskrivs hur olika sjukdomar kan provoceras fram genom drömmagi. En sjukdom med svarta koppor (den Lev Orlov dog av) beskrivs i detalj. Den börjar ganska harmlöst, men försvåras gradvis när magikern lägger mer kraft i besvärjelsen. Under ett tiotal nätter när offret sover förvärrar magikern sjukdomen genom nya ritualer. I gengäld kan offrets dödsångest kanaliseras tillbaka till magikern, som kan använda den för egna syften. Boken är skriven av Filip Kramer och utgiven på förlaget Svart sol. Förlagets adress

står i boken: Kartenau Str. 31. Rollpersonerna får senare anledning att tro att besvärjelsen kan befria dem från sjukdomen de lider av. I själva verket är den nedtecknad under inflytande från Chagidiels inkarnat. Den syftar till att befria inkarnaterna från de tre ryssarnas kroppar. Det är ingen besvärjelse i egentlig mening. Den kräver ingen kunskap inom någon magiskola. Det är en fördel om någon som kastar den har Magisk intuition, men det är inget krav. Nedan återges den sida där besvärjelsen står.

FÖRKLARING AV BESVÄRJELSEN: Rollpersoner med Magisk intuition eller FV i Ockultism förstår direkt hur ritualen ska utföras. Har ingen det kan rollpersonerna rådfråga någon med magisk kunskap. De ska uppenbarligen gå i tre cirklar runt dem som de tror är ansvariga för sjukdomen. För var och en av de tre ryssarna måste en av dem utföra ritualen. De måste alltså vara tre stycken. Den yttre cirkel ska gå drygt 500 steg ut från ryssarnas tempel. Där strös sand och sot, invocationen uttalas och en avgrund visualiseras i ryssarnas tempel. Den andra cirkeln är ungefär 40 meter från templet. Blod från rollpersonerna och från någon som inte bär sjukdomen hålls på marken, invocationen uttalas och en avgrund visualiseras innanför cirkeln. (Dr Büger som de träffar efter Magdas död kan hjälpa dem att skaffa blod från sjukhusets blodbank.) Den tredje och sista cirkeln går de precis runt de tre ryssarna. Då ska förbannelsens återkastas på dem som la den.

Magdas död Magda förs till Max Bürgersjukhuset i Schloss Garten, fem minuters bilväg från lägenheten. På något sätt hamnar alla rollpersonerna på sjukhusets akutmottagning. Kom någon av dem med ambulansen märkte han eller hon hur Magda blev allt sämre och hur det tycktes röra sig under filten hon är insvept i.

Har rollpersonerna helt lyckats missa att hitta Magda ringar Irene Adler upp dem i Hamburg. Befinner de sig i Berlin lyckas sjukhuset spåra dem via arbetsgivare, vänner och Irene Adler och ber dem komma för att identifiera Magdas döda kropp. Hon dör inom tio minuter från det att hon förts till sjukhuset, så hittar de henne inte själva missar de hennes dödskamp och träffar direkt obducent Büger vid identifieringen. Fortsätt äventyret normalt efter det.

Magda förs in i akutbehandlingsrummet och personal strömmar till. En doktor Maria Kellerman efterlyses på in-

Om hävandet av förbannelser åsamkade genom drömmens kraft

Förbannelsen kan spridas då offret förs in i drömmen och där åsamkas en brist i sin kroppsliga beskaffenhet som bereder väg för en magiskt skapad parasit eller infektion. Magikern kan sedan sänka offrets medvetandenivå till en grad jämförbar med Jabernicks sista fas. Inget minne av operationen kommer då att kvarstå efter uppvaknandet. Inom 21 dagar kan infektionen appliceras på lämpligt sätt. Därefter förvärras den genom återkommande ritualer som beskrivs ovan. Den kraft som kan utvinnas motsvarar offrets sänkta medvetandenivå. För att häva tillståndet måste bristtillståndet återföras till den drömkropp där det skapades; magikerns identifierade drömjag eller verkliga jag. Det görs lämpligen genom en ritual, modifierad från yarubas seanser för att utdriva andar som applicerats av onda drömmagiker.

En natt då månen är i sin mörkaste fas uppsökes den drömkropp som tros ha åsamkat skadan. Om flera kan antas vara ansvariga måste de sammanföras till en plats där ritualen kan utföras. För var och en av dem som tros skyldiga till förbannelsen måste en utföra ritualen.

För den yttre cirkeln måste himlen vara öppen över magikerns hjässa. Störst är kraften då den hämtas ur den ansvariges eget tempel. Kan ritualen utföras där är kraften som störst och resultatet mest vällyckt.

Yttre cirkeln: Försäkra dig om att den som åsamkat dig förbannelsen befinner sig i sitt tempel, eller annars i närheten där du kan nå honom. Ställ dig med ansiktet mot månens mörka anlete, omkring femhundra dubbelsteg från tempelstenen. Tag i din högra hand en bägare med sot och i den vänstra en bägare med svart sand. Börja så mot solens gång beskriva en cirkel kring tempel och strö två linjer, ytterst sand och innerst sot, i det att du åkallar dem som skall höra:

“Achdarat Chagidiel ferocior Malkuthat,

Adnanan opressior Cirkulo stadat,
Cirkulo fundat, in Nomine Chagidiel disparat ex carnata perdotris achdarat”

Fullföljs så cirkeln tre gånger och anropa i slutet av varje vers den magiker som åsamkat dig besvärjelsen. Är de flera så anropa med namn dem alla. Se så för ditt tredje öga templet som en avgrund i vilken dina plågor skall falla.

Andra cirkeln: Stå så bara fyrtio dubbelsteg från templet med månens mörka anlete i din rygg. I höger hand en kopparskål med ditt blod, i vänster hand blod från en obefläckad som inte bär din förbannelse. Börja mot solens gång beskriva en cirkel, i det ditt befläckade blod blandas med det obefläckade på marken. Sådan är din åkallan:

“Demorgaoth Chagidiel Thaumatorgion
ex crucificio, ex carnatio,
ex mondato, ex Homo degrati pardanat.
Carnath, carnath.”

För ditt tredje öga är nu inom cirkelns krets en avgrund i vilken dina plågor skall falla. Stig inom den cirkeln och sök din fiende som åsamkat dig plågan.

Tredje cirkeln: Möt så din fiende i hans tempel där hans kraft är som störst. Med din kropp beskriver du den sista cirkeln tre varv runt hans kropp. Är era fiender flera ska ni beskriva cirkeln runt dem alla. Sådan är åkallan:

“Chagidiel atharatoth, Chagidiel nekrat,
Chagidiel incarnat”

Se då din fiende på sig uppbära vad skada han slungat mot dig, hans drömjag bärande din skada och du befriad från förbannelsen.

(Ur Kramer, Filip: Drömmens Kraft, Berlin 1988)

ternhögtalarna och inom ett par minuter kommer en kort och smal kvinna med brunt hår och blek hy nedrusande för trapporna i halsbrytande fart. Dr Kellerman förs snabbt in i behandlingsrummet och lämnar dörren öppen bakom sig.

Rollpersonerna kan se vad som händer i behandlingsrummet. Personalen försöker ge Magda hjärtmassage. De ropar om hjärtstillestånd, ingen puls och att hon snabbt är på väg bort.

Magdas kropp är väl dold av personalen. Efter ytterligare några minuter rätar doktorn på sig och förkunnar med trött röst att det inte tjänar något till. Vi förlorade henne. Personalen drar sig undan och rollpersonerna ser för första gången Magdas kropp.

De får en fasansfull chock. Kroppen är uppsvullen och vanställd av rödsvarta bölder. Den rycker och pulserar. Plötsligt brister huden överallt och gula, decimeterlånga larver med svarta huvuden äter sig upp genom köttet. Inför rollpersonernas ögon förtär de henne levande. Magda skriker och skriker, men ingen kan hjälpa henne längre. Personalen rusar förvirrat fram igen, men efter tio sekunder slutar Magda skrika och dör. Rollpersonerna får slå ett skräckslag på +5 om de står och ser på. Springer de undan får de -5 på slaget. Försöker de hjälpa Magda hindras de av personalen. "Det är inget ni kan göra. Hon är borta", säger de. Maskarna vänder sig mot dem och ger ifrån sig ett väsende ljud.

Vid behov injicerar personalen lugnande medel i rollpersonerna med milt fysiskt våld. De får i så fall ta igen sig under uppsikt i ett vilorum under några timmar. Försöker de berätta vad de såg säger personalen "så, så, så", talar lugnande och säger att de bara inbillade sig.

"Det händer lätt under stress. Ni externaliserar bara känslorna för att komma till rätta med dem. Det är inget att skämmas för", säger de med lätt nedlåtande tonfall.

Doktor Kellerman beklagar vad som har hänt. Hon ser trött och ledsen ut. Hon frågar rollpersonerna om Magdas släkt och vänner, vem som tar hand om begravningen och andra praktiska frågor. Polisen kommer lite senare och konstaterar dödsfall av naturliga orsaker. Samtidigt som doktor Kellerman pratar med dem känner de hur det stramar och kliar i huden. Små fläckar dyker upp och bildar långsamt små, blåroda utslag. De har gått in i nästa fas av parasitinfektionen. Har inte de första 5-7 dagarna förflutit ännu har chock-

en över Magdas död skyndat på förloppet. Visar rollpersonerna bölderna för en läkare eller sjuksyster ser de inget och förstår inte vad de pratar om. De måste inbilla sig. "Det är inte ovanligt vid en chock. Ta en lugnande till."

Magdas kropp, eller resterna av den, förs ned till obduktionsavdelningen av två sjukvårdare. Hon ser väldigt liten ut under filten när hissdörrarna slås igen.

En förstående obducent Tio minuter efter att Magdas lik har förts ned till obduktionsavdelningen kommer obducenten Hans Georg Büger upp med andan i halsen. Han kan se vad som verkligen har hänt med Magda och av sjukvårdarna fick han höra vad rollpersonerna har sagt om det hela. Tänker rollpersonerna lämna sjukhuset så snart Magda har dött hinner han upp dem precis utanför ingången.

Doktor Büger är oerhört entusiastisk över sin upptäckt och bombarderar dem med frågor om dem själva och Magda:

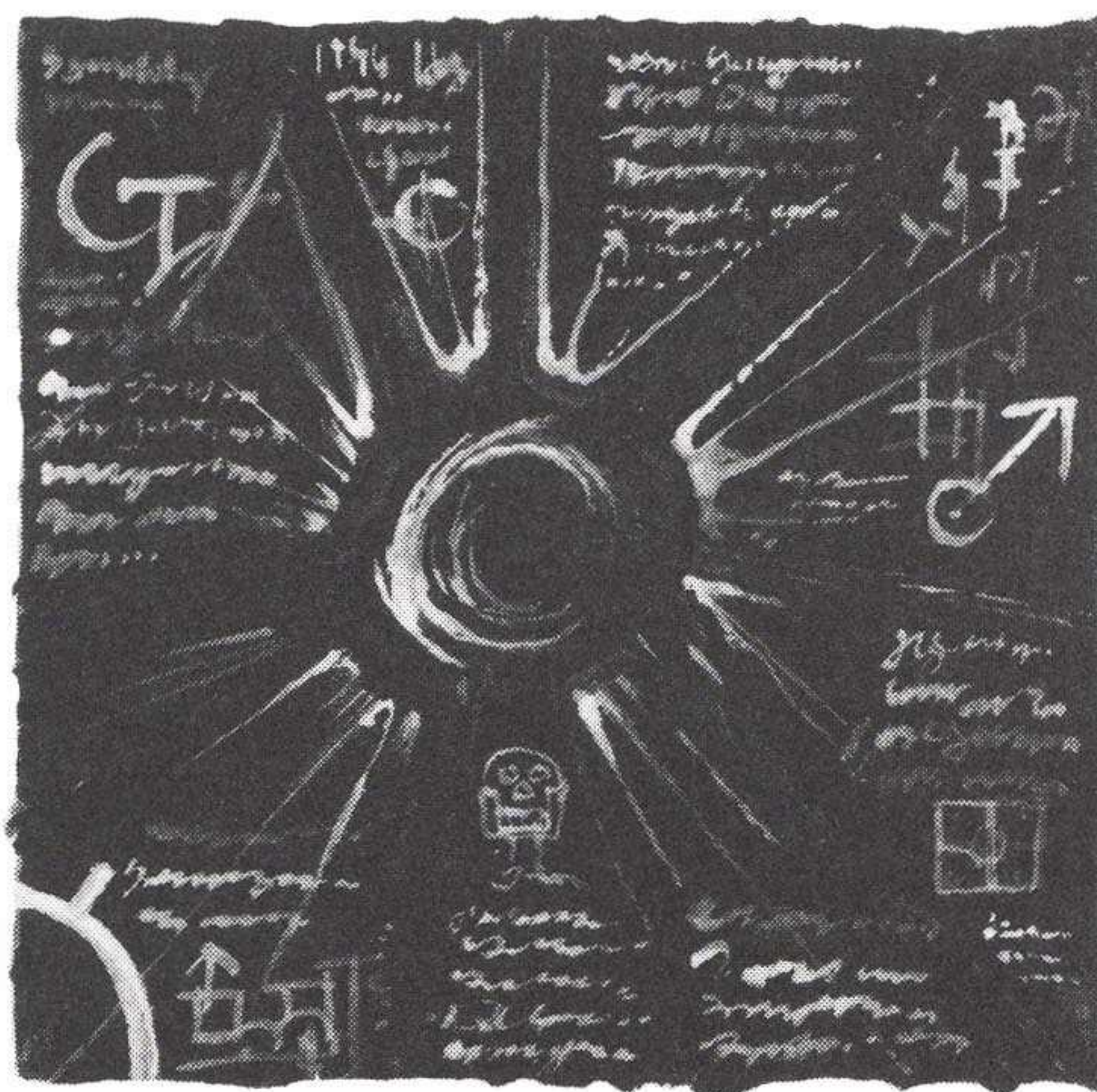
"Har ni sett UFO:n/ träffat demoner/ tror ni på tarok/ ser ni ofta sådana här saker/ vem var Magda/ berätta allt/ osv.

Han berättar att han har sett vad som verkligen hände med Magda och att han redan har några maskar konserverade i glasburkar samt att han har tagit prover för bakterioidlingar från Magdas kropp. Han bjuder ned rollpersonerna till obduktionsavdelningen för att diskutera vad som hänt. Verkar de ovilliga antyder dr Büger att han har viktig information om Magdas död som han gärna delar med dem, bara de följer med ned till hans domäner. Finns det några damer bland rollpersonerna är han extremt artig och mycket charmig mot dem. Dr Büger ger ett nervöst men pålitligt intryck när de har talat en stund med honom.

Bårhuset Doktor Büger leder dem till hissen som går ned under sjukhuset. De förs genom mörka kulvertar med blinkande lysrör, sprucken betong och fuktskador i tak och väggar. Hörnen är skyddade av plåtar och speglar sitter i taket vid alla hörn för att hjälpa truckförare. En målad röd linje följer sidoväggen. Trappor och gångar går upp och ned åt alla håll tills rollpersonerna är fullständigt vilse. Då kommer de fram till en oansenlig ståldörr där det står Bårhus.

De kommer in i ett stort rum fyllt av stålbänkar, instrument, vagnar och kraftiga lampor på stativ. Golvet är av vitmålad betong. Väggarna är vitrappade och lysrör flämtar i

taket. Tio obduktionsbord i rostfritt stål står i salen. Magda ligger på ett. Några av maskarna är borttagna och lagda i stora glasburkar på vagnen bredvid, där en uppsättning kirurgiska instrument ligger på brickor. Hon är täckt av blod och en klar, gulaktig vätska som sipprar ur bölderna. Dörrar runt obduktionsrummet leder till ett stort tjänstebibliotek, duschrum, kylrum och ett vilorum. En bit bort längs korridoren finns ett balsameringskar i ett kallt rum och ett litet fikarum. Stanken av formalin är stark och kväljande. Büger lägger ett skynke över Magda



DET KÄNNES SOM OM JAG FÖRLORAT
KONTROLLEN ÖVER ALLTING.

das kropp om rollpersonerna visar tecken på att bli illa till mods. Sedan guidar han dem runt på obduktionsavdelningen och visar glädjestrålning och stolt upp all utrustning och berättar små vidriga anekdoter om allt. Till sist visar han rollpersonerna till fikarummet och ber dem att slå sig ned. Han plockar fram kaffekoppar och bjuder på kaffe och wienerbröd. Hela tiden rollpersonerna äter plockar han i sig små vita kapslar (Ett receptbelagt medel mot magsår, men det vet knappast rollpersonerna).

Büger kan ge rollpersonerna en hel del information. Med fascinerad stämning berättar han, hela tiden tuggande wienerbröd:

“Första gången jag stötte på de här symptomen var i beskrivningar av ryska soldater efter krigsslutet. Det förklarades som inälvsmask av författaren, Ljublenov tror jag det var, men av beskrivningen att döma var det fråga om något helt annat. Det är mer än trettio år sedan. Vänta ska jag se om jag har boken kvar.”

Han försvinner ut till biblioteket och kommer tillbaka med två böcker. En gammal volym är på ryska med titeln “Krigets sjukdomar en patologisk översikt” av Valentin Ljublenov. På sidan 224 bläddrar han fram bilder av kroppar. Rollpersonerna känner igen bölderna och larverna från Magda.

Den andra boken är skriven på engelska. Den heter “Sjukdomens förbannelse” och är skriven av en Antonij Toplov 1922. Büger slår upp en sida med bilder på kroppar med bölder. “Det

här är en bok om förbannelser, svart magi skulle man kunna säga. Här finns en kliniskt oerhört detaljerad skildring av sjukdomsförloppet. Jag såg likheterna med Ljublenovs beskrivning av en händelse. Toplov såg infektionen i Leningrad före revolutionen 1917. Han menar i sin bok att den skulle vara resultatet av en förbannelse, något som bara kan hävas med magi. Han menar att en häxmästare skulle ha utfört ett antal ritualer som gradvis drev fram sjukdomen. Titta här: “kraften från deras dödskamp kan sedan användas i andra ritualer”. Det må vara

som det vill med det. Det visar att parasiten har funnits i Ryssland. Er väninna, hon var också ryska?”

“Jag är ganska säker på att det är en sällsynt parasitinfektion som bara kan få fotfäste om patienten lider av Herralds syndrom, en sällsynt brist i immunförsvaret. Immunbristen är i sig inte farlig, men öppnar vägen för vissa parasiter. Jag måste ta några ytterligare prover på fru Orlova för att vara riktigt säker. När tror ni att hon blev infekterad? Att döma av Ljublenov och Toplov varierar sjukdomsförloppet mellan två och sex månader. De kände inte till något botemedel. Toplov antydde magi. Han menade att själva sjukdomsförloppet var beroende av ritualer utförda av den som startat infektionen. Jag lutar själv åt det hållet. Människor med begränsade förståndsgåvor kan inte ens se symptomen.”

Hans blick faller på rollpersonernas armveck och på halsen alldeles under öronen. Där börjar röd-blå fläckar slå ut.

“Jag kan svära på att ni bär på förstadiet. Kan jag ta några prover?”

Büger känner igen utslagen på rollpersonerna. Han vet att parasiten inte smittar om man inte har den sällsynta immunbristsjukdom som både rollpersonerna och Magda har. Han lovar att återkomma inom en vecka om resultatet från proverna. Så småningom tar samtalet slut och rollpersonerna beger sig ut från sjukhuset, ut i mörkret.

Efter en vecka kontaktas de av doktor Büger som bekräftar

att de bär på parasiten. Inom 2-6 månader kommer den att döda dem, på samma sätt som den dödade Magda. Büger är mycket förstående och låter uppriktigt ledsen för rollpersonernas skull, även om han inte kan dölja en viss fascination. Han ber dem hålla kontakt med honom så att han kan följa sjukdomsförloppet.

Magdas begravning Tio dagar efter dödsfallet begravs Magda på rysk-ortodoxa kyrkogården i utkanten av Berlin. Ingen av de tre ryssarna är där. Det är däremot ett femtiotal andra personer som Magda lärt känna från 70-talet och framåt. Genom att prata med folk under begravningen kan rollpersonerna få fram allt om Magdas liv från slutet av 60-talet och framåt. Prästen är rysk-ortodox och kan berätta för rollpersonerna att Magda sökte upp honom för ett par år sedan och uttryckte ett nyvaknat intresse för ikonografi. Prästen, som heter Fader Feodorov, är själv väldigt intresserad av ikoner.

Rollpersonerna i Berlin Troligen beger sig rollpersonerna till ett hotell. Det finns flera i centrum i olika prislägen, från 30 DM och uppåt. De kan också bo hos bekanta eller hyra en lägenhet. Vid Bahnhof Zoo finns en lägenhetsförmedling som kan förmedla andrahandskontrakt för några dagar eller veckor. Det kostar rollpersonerna 1500 DM att hyra en trerummare någorlunda centralt i en vecka.

Onda drömmar Natten efter Magdas död drabbas de av mardrömmar med förnyad styrka. Drömmarna blir mörkare och de plågas av otydliga skepnader som nästan, nästan får ansikten. Men inte riktigt. De tycker sig ha sett varelsena som plågar dem någonstans, men vet inte riktigt var. En brännande smärta skär igenom dem. Efter ett tag blir smärtan så svår att allt annat försvinner.

När de vaknar minns de bara vagt vad de drömt, men de börjar bli oroliga för att somna och är ständigt trötta. Sömnerna gör dem inte utvilade längre.

Ryssarna slår till Strax efter Magdas död börjar de tre ryssarna en kvalificerad kontroll av rollpersonerna. Allt ska grävas upp. De är fast beslutna att ta reda på vilka rollpersonerna är. De kontrollerar allt: ekonomi, brotts-

Karta över Berlin På Berlinkartan visas var de platser som rollpersonerna har anledning att besöka i staden ligger.

1. BAHNHOF ZOO
2. MAGDAS LÄGENHET
3. MAX BÜRGERJUKHUSET
4. JOHANNESJUKHUSET
5. SOCIAL- OCH SJUKFÖRSÄKRINGSREGISTREN
6. FOLKBOKFÖRINGSREGISTRET
7. BILREGISTRET
8. SLAVISKA FÖRBUNDET
9. HUVUDPOSTKONTOR ALEXANDERPLATZ
10. BOKHANDELN MANTRA
11. ANTON MAHLERS LÄGENHET
12. SECURE, MAHLERS FIRMA
13. FILIP KRAMERS GÖMSTÄLLE
14. GERMANISCHE GEMEINSCHAFT
15. HARMANS MEKANISKA
16. TOXIC KAFÉ
17. POLISHÖGKVARTERET

register, medicinsk bakgrund, utbildning, yrke, bostad osv. Rollpersonerna märker att något pågår när de får besked om kreditkontroller, polisen skickar en kopia på ett utlåtande som enligt uppgift har skickats till en firma "Schröder Import" där de ska ha sökt arbete. Sjukhuset meddelar att deras mödrar har fått kopior på deras medicinska journaler, osv.

Det är uppenbart att någon kontrollerar vilka de är. Exakt vem är svårt att fastställa. Alla kontakter med berörda myndigheter har skett per telefon eller brev. De personer och företag som nämns som intressenter finns inte eller har aldrig hört talas om förfrågningen. Posten går till en anonym postbox på Alexanderplatz huvudpostkontor.

Det finns inga fingeravtryck eller andra spår på de brev som har skickats. De har poststämplat på rätt plats i landet eller världen för att verka äkta. Till och med brevpapper och namn är riktiga.

Samtidigt förvärras Antons, Sasjas och Filips drömmar och visioner av hur rollpersonerna dödar och plågar dem. De drivs gradvis av Chagidiel att beordra sina män att anfälla rollpersonerna fysiskt. Hantlangarna blir lite förvåna-

de över det egendomliga uppdraget, men lyder givetvis order. Exakt vad som händer beror lite på dina rollpersoner. Är alla krigsveteraner, poliser och brottslingar anfaller rysarnas hantlangare med enkla handeldvapen, pistoler och revolverar, för att skada eller döda dem.

Är rollpersonerna konstnärer och journalister utan beväpning och vapenfärdigheter kommer hantlangarna bara att stövla in och ge rollpersonerna en rejäl omgång med batonger och klubbor. Räkna med några dagars sjukhusvistelse efter misshandeln. Mängden våld i äventyret måste över huvud taget anpassas efter dina och spelarnas önskemål, och efter rollpersonernas förmåga.

Alexi och hans vänner slår till mot rollpersonerna utomhus på en lämplig isolerad och mörk plats, helst nattetid. De föredrar mörka gränder, tomma parkeringshus och ödetomter. De väntar tills ett lämpligt tillfälle yppar sig och slår till utan förvarning, gärna när en eller flera av rollpersonerna är berusade. Om inte så slår de till vid ett så lämpligt tillfälle som möjligt — vid ett hörn, ovanifrån en trappa, när rollpersonerna klättrar över ett staket eller liknande.

De som har sjätte sinne känner på sig faran och kan varna de andra så att de inte blir överraskade. Alexi och hans män är tysta och professionella. De är inte öppna för förhandlingar och slösar inte tid på att prata med sina offer. Förklarar de striden drar de sig snabbt tillbaka och tar med sig sina sårade eller döda. Är risken stor att rollpersonerna ska

dödas eller skadas allvarligt kan du alltid låta en polispatrull eller väktare passera i sista ögonblicket och rädda livet på dem. Räddarna undrar naturligtvis vad som pågår och tillkallar ambulans om det verkar behövas. Rollpersonerna förs sedan vänligt men bestämt till närmaste polisstation för förhör.

Bär de illegala skjutvapen konfiskeras de och rollpersonerna åtalas inom en vecka. Till dess släpps de ut efter tio timmars eviga förhör. Eftersom det inte finns någon målsägande åtalas de inte för misshandel, mordförsök eller dylikt. Straffet blir 6 månader villkorligt och 5000 DM var i böter. Smiter rollpersonerna från rättegången blir de efterlysta i hela Tyskland och hotas av två års fängelse.

Magdas bakgrund Rollpersonerna kan undersöka Magdas bakgrund. Det finns en rad informationskällor. De främsta är Magdas lägenhet som beskrivs ovan, hennes medicinska journal och mentalsjukhusen i Berlin och Frankfurt an der Oder.

Har spelarna andra uppslag får du ge dem den information du finner lämpligt. Det är troligt att de kommer på uppslag som leder dem till andra delar av äventyret om de är skickliga. Ge dem i så fall den information som finns där.

Medicinska journaler Doktor Büger på Max Bürger-sjukhuset har Magdas medicinska journal. Rollpersonerna kan få titta på den där, eller till och med få en kopia. Büger

Datum	Plats	Diagnos	Åtgärd
22/2 -46	KIROUKLINIKEN	NERVÖS HYSTERI	ISOLERING
12/7 -47	KIROUKLINIKEN	MATVÄGRAN	TUÅNGSMATNING
3/5 -49	KIROUKLINIKEN	AGGRESSIVA UTBROTT	ISOLERING
10/2 -51	FRANKFURTKLIN.	APATISK	UTAN ÅTGÄRD
25/9 -54	FRANKFURTKLIN.	AUSEVÄRDA FÖRBÄTTRINGAR	FÖRSÖKSUTSKRIU.
7/11 -54	FRANKFURTKLIN.	HYSTERISKA UTBROTT	BÄLTLÄGGNING
3/3 -58	FRANKFURTKLIN.		FÖRSÖKSUTSKRIU.
16/6 -62	JOHANNES	KATATONISK	DENT/KILOBREN
18/9 -63	JOHANNES	AGGRESSIVA UTBROTT	BÄLTE
23/4 -64	JOHANNES		UTSKRIJNING
12/7 -68	JOHANNES	CHOCK	RISTOBREN
28/5 -70	JOHANNES	AGGRESSIV	ISOLERING
14/5 -71	JOHANNES		UTSKRIJNING

är mycket samarbetsvillig och vill bara att rollpersonerna talar om för honom vad de hittar. Han är oerhört intresserad av att få höra hur det hela slutar.

Magdas sjukjournal är en tjock lunta på närmare 40 sidor. Den löper från 1947 till 1990. Fram till 1951 är den skriven på ryska, därefter på tyska. Fram till 1958 anges Magda utan efternamn. 1958-63 står hon som Magda Schmidt. 1964 och framåt heter hon Orlova. Filip Kramer står angiven som närmaste anhörig. Nedan finns ett utdrag som visar delar av journalen. Från sjukhusvistelserna finns anteckningar varje dag. Därifrån ges exempel.

Rollpersonerna får själva tyda den information de får ut av journalerna. Büger kan hjälpa dem att tolka sjukhuskoderna. Kirovkliniken vet han inte vad det är, men Frankfurt-kliniken är en psykiatrisk klinik i Frankfurt an der Oder. Johannes står för Johannessjukhusets psykiatriska klinik i gamla Östberlin. Journalerna är undertecknade med läkarsignaturer. Fram till 1958 är samtliga signaturer N. Tatlina. Därefter följer ett 20-tal läkare under åren. På Johannessjukhusets klinik och i Frankfurt an der Oder kan läkare bekräfta per telefon att Magda har varit patient. Berlin hänvisar till tystnadsplikten och är omöjliga att få något ur. Föreståndare Schafer i Frankfurt an der Oder antyder att han kan ge mer information vid ett personligt möte längre fram.

Arnold Weiss Rollpersonerna kan också försöka dra sig till minnes några gemensamma bekanta med Magda. Brevet från Arnold Weiss som de hittade i Hamburg kan leda dem på rätt spår. De påminner sig att Arnold är en god vän till Magda som de har träffat någon gång. Arnold är en äldre, gemytlig lektor i asiatiska språk vid Berlins universitet. Han och Magda brukade ibland äta lunch tillsammans.

Tar de kontakt med honom och berättar vad som har hänt blir han chockad och upprörd. De kan tala med honom i telefon eller besöka honom i hans lilla radhus i utkanterna av västra Berlin. Arnold är i 65-årsåldern, vältränad och senig med en stor vit kalufs. Han bor ensam med tre katter i huset, som är fyllt av böcker på japanska och kinesiska. Han umgicks med Magda fram till nyåret 90/91. "Hon blev som förbytt när hon gick med i den där föreningen, Slaviska för-

bundet. Hon blev disträ och olycklig. Det skrämde mig lite. Visste ni att hon var med och grundade den där föreningen, någon gång på 60-talet?"

De tre ryssarna Rollpersonerna kan vid det här laget ha så pass mycket kunskap om vad som pågår att de börjar undersöka Anton Mahler, Sasja Purgatov och Filip Kramer. De kan knappast ha missat Magdas koppling till Filip. Har de arbetat metodiskt har de namn och adresser till de tre ryssarna. Känner de bara till Filip Kramer dyker de två andras namn upp överallt när de söker efter information om honom. Skulle de mot förmodan lyckas ta en fånge när Alexi Schliesinger och hans män anfaller dem, säger mannen bara att han arbetar för Alexi. Han vet att Alexi får sina order från ett kontor på Kartenaustasse, "Slaviska nånting, heter det", säger mannen.

Statliga register Via myndigheterna kan rollpersonerna få fram information om de tre ryssarnas arbete, inkomst och bakgrund. De tre ryssarna är bosatta i vad som tidigare var Östtyskland. Rollpersonerna måste besöka ett antal myndighetskontor i östra Berlin, där de gamla registren fortfarande finns i arkivskåp i källaren. Ingenting är datoriserat. Personalen är likgiltig eller direkt otrevlig. Informationen är i och för sig inte offentlig, men rollpersonerna kan bluffa sig tillträde till registren som journalister, poliser, myndighetspersoner eller liknande. Det enklaste är att muta några lägre tjänstemän att kopiera akterna åt dem. Huvuddelen av uppgifterna finns i register i det gamla Östtyskland, med underbetalda och lättmutade tjänstemän.

De nyaste uppgifterna finns i moderna databaserade register. Dit är det svårare att muta sig in. En skicklig bluff kan gå. Annars kan rollpersonerna ta sig in med Datorkunskap på effekt 15+, bara de har telefonnumret till registrets nod. (Det kan de få från vem som helst på systemteknik eller informatik på Berlins universitet, förutsatt att de talar vänligt och presenterar en godtagbar lögn). Informationen är inte helt korrekt. Anton Mahler har förfalskat delat av registeruppgifterna för att dölja sitt förflutna. Genom att söka igenom Folkbokföringen, Sjukförsäkringsregistret, Socialförsäkringsregistret, Bilregistret och Brottregistret kan rollpersonerna få fram följande:

Folkbokföringen:

Filip Kramer
Födelseort: okänd
Födelsedatum: (1937)
Folkbokförd: Berlin
Adress: okänd

Anton Mahler
Födelseort: Berlin
Födelsedatum: 13/3 1938
Folkbokförd: Berlin
Adress: Rösslinger Str. 134

Aleksandr Purgatov
Födelseort: okänd
Födelsedatum: (1935)
Folkbokförd: Berlin
Adress: Müggel Str. 16

Sjukförsäkringsregistret:

Filip Kramer
Arbetsgivare: uppgift saknar
Inkomst föregående år: uppgift saknas

Anton Mahler
Arbetsgivare: Egen företagare
Inkomst föregående år: 96 000 DM
Arbetsgivare t o m 1990: Statliga jordbrukskommissionen

Aleksandr Purgatov
Arbetsgivare: Egen företagare
Inkomst föregående år: 12 000 DM
Arbetsgivare t o m 1990: Vortsberg mekaniska

Socialförsäkringsregistret:

Filip Kramer
Socialdistrikt: Mitte Süd
Handläggare: Beate Dittinger
Åläggande: Inskrivnen för avgiftning

Anton Mahler
Uppgift saknas

Aleksandr Purgatov
Uppgift saknas

Bilregistret:

Filip Kramer
Uppgift saknas

Anton Mahler
B-DU 1243 (Mercedes 500 E)

Aleksandr Purgatov
B-FD 5487 (BMW 850 i)

Brottsregistret:

Filip Kramer
Dom 13 09 62 Mordbrand, sluten psyk. vård
Dom 12 05 72 Mord, sluten psyk. vård
Dom 17 11 78 Narkotikabrott, villkorligt
Landsomfattande efterlysning
Under utredning för kidnappning och mord

Anton Mahler
Uppgift saknas

Aleksandr Purgatov
Domar 1965-69: sammanlagt 12 domar för svartabörshandel, alla villkorliga
Dom 12 07 73 Narkotikabrott, villkorligt
Dom 30 11 90 Förskingring, villkorligt
Dom 14 05 91 Bokföringsbrott, villkorligt

Under utredning på fem rotlar

Medicinska journaler Rollpersonerna kan också få fram Filip Kramers och de två andras medicinska journaler genom Hans Georg Büger. De visar att de tre ryssarna och Magda vistades tillsammans på Kirovkliniken och Frankfurtkliniken. Filip och Magda vistades dessutom tillsammans på Johannessjukhusets psykiatriska klinik på 60-talet.

Det finns en del gemensamma drag i sjukdomsbilden. Kontaktar rollpersonerna Frankfurtkliniken bekräftar doktor Schafer rollpersonernas uppgifter. Han antyder att han kan ge mer information om han får träffa rollpersonerna ansikte mot ansikte. Beger sig rollpersonerna dit får de information från kapitel 2, 'Mörka drömmar'. De träffar Pjotr och får hans docka, men möter inte Vandraren och dras inte in i drömmarna ännu.

Polisinformation Har rollpersonerna kontakter inom polisen kan de få fram mer informell information, som de inte kan muta sig till ur brottsregistret.

Filip Kramer och de två andra är misstänkta för satanistiska ritualmord, men det finns inte bevis nog för att anhängla dem och dra igång en rättsprocess. Det verkar som om någon eller några högt uppe i rättsadministrationen håller en skyddande hand över dem. Utredare på mordroteln kan berätta om utredningar som har lagts ned, bevis som har försvunnit, vittnen som har dött av överdoser. Rollpersonerna kan bara få någon att tala om de kan garantera att det är i förtroende och att ingenting kommer att läcka ut. Många är uppenbarligen rädda och irriterade. Filip Kramer är av polisen listad som en av de högsta ledarna för Europas satanister. Han har aldrig blivit fälld, men är för tillfället efterlyst misstänkt för två mord och ett försvinnande. Han sågs tillsammans med två rumänska zigenarpojkar som sedan hittades i platsäckar i See. Ärendet har lagts ned i brist på bevis. Vittnet som såg Filip och de två pojkarna har försvunnit spårlöst.

Polisen vet också att Purgatov har varit maffiaboss i Öst-



SVART MAGI, SATANISM OCH BLODSOFFER.

berlin. Polisen vet att de tre ryssarna träffas ofta och misstänker att alla tre har kopplingar till den organiserade brottsligheten. Man misstänker att Slaviska förbundet kan fungera som täckmantel för illegal verksamhet, men har inte lyckats bevisa något.

Kontakter med underrättelsetjänsten ger också uppgifter om att Anton Mahler betraktas som en säkerhetsrisk. Hans bakgrund misstänks vara konstruerad. Han är spärdd från alla säkerhetspolitiskt känsliga tjänster.

Tidningar Kontaktar rollpersonerna tidningar i Berlin och undersöker deras arkiv eller frågar journalister får de fram en rad stoppade artiklar om försvinnanden, organiserad brottslighet, mord och ritualoffer. Uppgifterna liknar mycket polisens information. Samtliga artiklar har stoppats av ansvarig utgivare. Journalisterna rycker på axlarna och mumlar något om "vänskapskorruption".

Bokhandeln Mantra Rollpersonerna kan ta kontakt med ockultister i Berlin och höra sig för om ryssarna. Har de Kontaktnät: ockultister vet de att den bästa platsen att börja är bokhandeln Mantra på en tvärgata till Franklinstrasse. Mantra finns i telefonkatalogen om rollpersonerna söker efter någon mötesplats för ockultister. Den har en liten annons under Bokhandlare på Gula sidorna.

Bokhandeln ligger en halv trappa ned med en liten, oansenlig skylt. Den är i två plan med en labyrint av bokhyllor. Den ägs av Erica Holler, en kort och kompakt dam med snaggat, svart hår och extrem make-up.

Erica kan berätta om de tre ryssarnas usla rykte: svart magi, satanism och blodsoffer. De är allmänt betraktade som farliga och förnuftiga människor undviker att komma i vägen för dem. Filip Kramer beskrivs av Erica som ett monster med kontakter inom den europeiska satanismen.

Hon känner till att Filip Kramer har skrivit *Drömmens Kraft* och att Svart sol är ett förlag som ägs av Slaviska för-

bundet. Hon vet också att Slaviska förbundet i själva verket är en täckmantel för en ockult organisation, som framför allt sysslar med destruktiv drömmagi.

“Akta er för dem. Kramer och den där Purgatov är farliga människor. De har kontakter och vet att utnyttja dem.”

Mantra har ett exemplar av *Drömmens Kraft* till försäljning för 70 DM. Om rollpersonerna frågar om besvärjelsen bekräftar Erica Holler att det är en ritual för upphävande av förbannelser. Den borde fungera, tycker hon. Andra ockultister rollpersonerna frågar om saken säger detsamma. Frågar de om ordvalet i invokationerna säger ockultisterna att det är meningslösa ord som bara är avsedda att fokusera den rätta formen av energi.

Om rollpersonerna letar efter böcker om förbannelser hittar de Arthur Schönbergs *Förbannelsens fysiologi* från 1934. Där uppges att förbannelser ofta tar formen av sjukdomar. Sjukdomsförloppet förvärras när nya ritualer utförs av magikern. Det kan bara hävas om förbannelsen återkastas till sin källa: den ansvarige magikern, helst då han befinner sig i det tempel där förbannelsen är lagd.

Sjukdomen fortskrider Under de närmaste nätterna fortsätter rollpersonernas mardrömmar som tidigare. Ingenting blir bättre, men det blir heller inte sämre. De känner sig fortfarande trötta och hängiga.

Vid någon lämplig tidpunkt under de följande dagarna, till exempel när rollpersonerna äter en välförtjänt middag på en finare restaurang, händer något skrämmande.

Det börjar röra sig inuti de små bölderna, som vid det här laget har börjat sprida sig. Bara en svag känsla av något litet som rör sig känns, nästan som en aning.

Undersöker rollpersonerna bölderna mycket noga, till exempel genom att skära upp en eller genom att låta dr Büger undersöka dem, finner de små gula larver som lojt tuggar på deras kött.

Slaviska förbundet Rollpersonerna leds förr eller senare till Slaviska förbundet. Nästan alla ledtrådar pekar ditåt. Magdas dagbok, Arnold Weiss, bokhandeln Mantra och Filip Kramers bakgrund borde få iväg dem i den riktningen. Vägrar de att förstå vad de borde göra får du försöka ge dem ytterligare information som pekar mot förbun-

det. Eventuella kontakter inom poliskåren kan meddela av de misstänker Slaviska förbundet för att ligga bakom överfallen på rollpersonerna, men saknar bevis. Rollpersonernas beskrivningar passar in på just Alexi Schliesinger, som är anställd av förbundet.

En enkel undersökning av Slaviska förbundet visar att det är ett kulturhistoriskt sällskap för ryskfödda tyskar, bildat 1961. Adress och telefonnummer finns i telefonkatalogen. De ligger på Kartenastrasse 31, en liten tvärgränd till Bernauer Strasse där muren tidigare löpte. Rollpersonerna kan få fram officiell information om förbundet genom Berlins föreningsråd eller ett besök i förbundets lokaler:

Förbundet grundades 1961 i dåvarande Östtyskland. Syftet var att hjälpa tyska medborgare födda inom Sovjetunionens gränser att spåra anhöriga och dokument rörande familjeförhållanden.

Snart vidgades verksamheten och förbundet blev en bred kulturförening som framför allt räknade ryskfödda tyskar och ryssar bosatta i Östtyskland bland sina medlemmar. En lokal på Kartenastrasse tillhandahölls av Berlins kommun. Där har förbundet fortfarande sina lokaler.

1978 grundades förlaget Tschornoje Solntse, Svart sol, knutet till Slaviska förbundet. Förlaget ska publicera trycksaker producerade inom förbundet och ryskspråkig litteratur av intresse för förbundets medlemmar.

Sedan murens fall har förbundet haft möjlighet att vidga medlemskretsen till medborgare i det forna Västtyskland. För närvarande uppgår medlemsantalet till 840.

Verksamheten består huvudsakligen av kulturevenemang, föreläsningsserier, studiecirkel och möten med anknytning till ryska språket och kulturen.

Styrelsen har följande sammansättning:

ORDFÖRANDE	ANTON MAHLER
VICE ORDFÖRANDE	MAGDA ORLOVA
SEKRETERARE	HELGA KRAUSST
ORD. LEDAMOT	ALEKSANDR PURGATOV
ORD. LEDAMOT	ERICH KARPOV
SUPPLEANT	DOROTEA BORONINA

Kontrollerar rollpersonerna tidningsarkiv eller kontaktar journalister de känner kan de få fram en koppling mellan Sla-

viska förbundet och satanistisk verksamhet knuten till Filip Kramer. Förbundet har varit misstänkt för att utöva en mycket tvivelaktig form av ockultism. Alla artiklar om förbundet har stoppats av ansvariga utgivare och redaktörer.

Slaviska förbundet misstänks också för kontakter med högerextremister, till exempel inom Germanische Gemeinschaft. Pengar slussas mellan de två organisationerna. Artiklar om det har också stoppats, ett fall på grund av reporterns plötsliga död i en bilolycka.

Spelledarens bakgrund Slaviska förbundet grundades 1961 i Berlin av Anton Mahler, Sasja Purgatov, Filip Kramer och Magda Orlova. Det fyra hade träffats en kväll fyra år efter frigivandet från mentalsjukhuset för att prata om gamla tider. Under kvällens lopp kom de underfund med hur lite de mindes av sina första år. Tiden före mentalsjukhuset var som ett vitt ark.

De beslutade sig för att undersöka sin egen historia närmare, men blev snabbt varse hur svårt det var att komma åt personliga dokument i Sovjet. Förbundet bildades för att underlätta för sovjetmedborgare i exil sedan kriget att spåra sin bakgrund. I förbundets första stadgar står angivet att det ska verka för "att i samförstånd med Sovjetunionens ledning och Sovjetunionens kommunistiska parti hjälpa tyska medborgare födda inom Sovjetunionens gränser att spåra anhöriga och dokument rörande den egna barndomen."

Filip, som var ordförande för förbundet och mest drivande, lyckades få ut dokument som visade att de vistats på Kirov-kliniken Moskva 1946-51 och före det i ett läger som anges med nummer S-17.

Upptäckten väckte minnen till liv som drev Filip tillbaka in i sinnessjukdomen. Han orsakade en katastrof i kvarteret där han bodde genom att öppna en port mot Inferno. Både han och Magda hamnade på mentalsjukhus i Berlin.

När Filip och Magda försvann började Anton och Sasja att använda Slaviska förbundet som täckmantel för den egna, halvbrottsliga verksamheten. Anton blev ny ordförande och började utveckla förbundet till en exklusiv förening för högt uppsatta ryssar i Östtyskland. Stadgarna skrevs om och syftet, att spåra exilryssars förflutna, försvann helt.

När Anton började göra karriär inom Stasi blev Slaviska förbundet allt mer en exklusiv klubb som förmedlade inof-

ficiella kontakter mellan medlemmarna och mer eller mindre illegala sammanslutningar. Det var bara partimedlemmar med ryskt ursprung som kunde bli medlemmar.

När Filip kom ut från sjukhuset blev han degraderad till springschas och torped. Magda höll sig ur vägen för de tre vännerna.

Hela 70-talet fungerade Slaviska förbundet som en exklusiv klubb. I slutet av 70-talet fick förbundet allt tydligare ockulta inslag, när Filip Kramer gradvis fick sina två vänner intresserade för magi.

I början av 80-talet var förbundet fortfarande en exklusiv sällskapsklubb, men med tydliga ockulta drag. Medlemmar utan intresse för det ockulta försvann och nya medlemmar tillkom. Kravet på partitillhörighet försvann och medlemmar började komma från olika samhällsgrupper. Filip Kramer återfick sin ledande position i förbundet.

Den engelske dödsmagikern Nigel Hartcombe blev en framträdande medlem efter 1978. Han organiserade förbundet i celler och grader med komplicerade initiationsriter. När polisen kom honom alltför mycket på spåren 1983 flydde han till Sovjetunionen och slog sig ned där.

1984 började förbundet samarbeta med Germanische Gemeinschaft, vars ledare Ernst Vogel hade ett livaktigt intresse för dödsmagi. Vogel och Filip Kramer blev vänner och förde de två förbunden allt närmare varandra. Anton och Sasja fick en mer tillbakadragen roll, i skuggan av Filip. Anton ägnade allt mer av sin energi åt att med hjälp av kontakterna inom partiapparaten skydda förbundet och vännerna från myndigheternas intresse.

I och med återföreandet 1990 konfronteras förbundet med satanistiska och ockulta rörelser i väst, som utmanade det monopol som Slaviska förbundet och Germanische Gemeinschaft haft inom ockulta kretsar i Östtyskland. Filip Kramer tvingades gå under jorden för att undkomma Interpol och hans inblandning i förbundets verksamhet raderades ur de officiella papperen. Förbundet skaffade sig snabbt en oskyldig fasad för att lura de nya tyska myndigheterna. Den ockulta verksamheten fortsätter i det fördolda.

Slaviska förbundet 1991

SYFTE OCH IDEOLOGI: Förbundets officiella stadgar anger att det är en sällskapsklubb avsedd för rysktalande tyska med-

lemmar. Syftet med förbundet är att bevara och utveckla ryska språket och den ryska kulturen, samt hålla en kontakt bakåt mot hemlandet.

Det är allmänt känt bland alla som haft kontakt med förbundet att den huvudsakliga verksamheten är ockulta studier och ritualer. Sedan 1978 när Nigel Hartcombe kom in i verksamheten har förbundet slutit nära kontakt med Berlins satanister, där Filip Kramer intar en ledande ställning.

De tre ryssarna, och framför allt Filip Kramer, har som huvudsakligt syfte att genom förbundet få fram nya, lydiga lärjungar som kan hjälpa dem att vidga sina magiska kunskaper. De vill också utöka de ockulta kretsarnas makt över Berlins halvkriminella värld.

Anton Mahler och Sasja Purgatov försöker dessutom utnyttja förbundet för att stärka sina egna vacklande ställningar. De vill framför allt ha tillgång till magiska redskap som kan hjälpa dem att behålla sin makt. Medlemmarna i de lägre kretsarna söker sig till förbundet för att lära sig något om rituellt magi och få ta del i vad de uppfattar som spännande upptäckter. Kramers inriktning mot svart dödsmagi gör att mer sansade aspiranter snabbt försvinner från förbundet.

STORLEK: Förbundet har 840 registrerade medlemmar. Av dem är 350 delaktiga i förbundets egentliga, ockulta verksamhet. Resten är inaktiva eller deltar i den oskyldiga öppna verksamheten i förbundets lokaler.

ORGANISATIONEN: Enligt stadgarna en vanlig förening, bildad enligt de strikta mönster som fanns för föreningslivet i Östtyskland. Beskrivningen av inträdeskrav och olika grader inom förbundet antyder att det finns en ockult koppling.

I TOPPEN finns de tre ledarna: Mahler, Purgatov och Kramer. Kramer är inte officiellt medlem. Han har gått under jorden. Medlemmarna är indelade i 9 grader under de fyra ledarna. De tre lägsta graderna är initiander. De har ingen uppfattning om hur omfattande förbundets magiska verksamhet är. De tre mellangraderna som benämns magister känner till största delen av verksamheten, men har litet inflytande.



DE HÖGSTA GRADERNA BILDAR DEN INRE CIRKELN, SOM DELTAR I ALLA FÖRBUNDETS CEREMONIER.

Medlemmar av de tre högsta graderna har god inblick i vad som pågår. De högsta graderna bildar den inre cirkeln, som deltar i alla förbundets ceremonier.

ÖPPNA ORGANISATIONEN: De vanliga medlemmarna som sysslar med släktforskning och slavisk litteraturforskning utgör nästan hälften av förbundets medlemmar. De deltar i studiecirkelverksamhet och möten på kvällarna. De känner till att några i förbundsledningen är intresserade av religiös mystik, men vet inte mer om saken.

1:A TILL 3:E GRADEN: De tre lägsta graderna har ockulta studiecirklar två kvällar i veckan. Också oskyldiga medlemmar utan någon som helst magisk begåvning deltar här. Verksamheten leds av Erich Karpov, som själv tillhör 4:e graden. Han vet ingenting om den inre cirkelns verksamhet.

4:E TILL 6:E GRADEN: De tre mellersta graderna lär sig fungerande magi, men på en väldigt grundläggande nivå. Gruppen träffas nattetid i förbundets lokaler. Ledare är Dorotea Boronina. Hon känner till den inre cirkelns verksamhet, men är inte själv medlem i den.

7: TILL 9:E GRADEN: Den inre cirkeln. Hit hör bara viktiga maktinnehavare och personer med Magisk intuition. Samtliga medlemmar är män i åldrar mellan 35 och 60. Den inre cirkeln rekryterar en del medlemmar ur förbundet, men det har blivit mindre sedan förbundet slutade vara en sällskapsklubb för inflytelserika ryssar och ryskättlingar. Cirkeln träffas ungefär en gång i månaden i Sasja Purgatovs villa utanför Berlin. Man sysslar med dödsmagi och avancerad drömmagi.

MEDLEMMAR: Medlemmarna hämtas fortfarande i hög grad från vad som var det ledande skiktet i det forna Östtyskland. Tre fjärdedelar av förbundets medlemmar har ryskt påbrå.

RESURSER: Förbundets ledare har tappat mycket av sin maktbas vid återföreningen, men de har fortfarande stora finansiella resurser genom handel med droger och vapen. Sasja Purgatovs kontakter i den undre världen gör att de kan skaffa tung militär utrustning.

GEOGRAFISK UTBREDNING: Förbundet finns bara i Berlin, men har kontakter med ockulta och kriminella grupper i övriga Tyskland och i Sovjetunionen.

LOKALER: De officiella lokalerna är inrymda i ett slitet gårdshus på Kartenaustasse. Den mer ljusskygga verksamheten är koncentrerad till Sasja Purgatovs egendom, eller till mer tillfälliga lokaler i övergivna industrier och dylikt.

ÖPPENHET: Förbundets ockulta verksamhet är känd, men framställs av medlemmarna som en oskyldig lek som bara utgör en liten del av verksamheten. Utåt sett är det den ryska kulturverksamheten som tar störst plats.

ANKNYTNING TILL ANDRA GRUPPER: Utåt sett samarbetar förbundet med intresseorganisationen för sovjetisk militär i Tyskland och med andra nationella kulturföreningar. Inofficiellt är kopplingen till Germanische Gemeinschaft, indirekt till Slava i Sovjet och till Berlins satanister stark.

FIENDER: Tyska satanister som tillhörde västsidan ser med oblidliga ögon på organisationens verksamhet. De är beredda att röja Purgatov och Kramer ur vägen om de blir ett hot.

Förbundets högkvarter Slaviska förbundets lokaler ligger på Kartenaustasse 31, en trång gränd mellan gamla hus. Förlaget Svart sol har samma adress. Det är lätt att ta sig dit. Tunnelbanestationen Bernauer Strasse ligger några kvarter bort och alla taxichaufförer hittar dit. Förbundet är inrymt i en nedsliten gammal fabriksbyggnad av tegel. En port leder in gården, där mängder av skräp är samlat och tre överfyllda kontainrar står mot ena väggen. En gammal lastbil står parkerad här. Det finns tre ingångar från gården. En leder till Berlins naturskyddsförbund, en annan till Höders möbelsnickeri och ett tredje till Slaviska förbundets lokaler. På namnskylten i porten anges också att Förlaget Svart sol har sina lokaler i huset.

En kort trappa leder upp till första våningen. Rollpersonerna kan syna förbundet närmare på tre sätt. De kan infiltrera, besöka lokalerna eller göra ett inbrott nattetid. De kan också bevaka förbundet utifrån för att se vilka som kommer och går. Vi beskriver i tur och ordning vad som framkommer om de väljer något av sätten.

Ett besök på förbundet De kan helt öppet gå upp till Slaviska förbundets lokaler dagtid och be att få information

om sällskapet. Bara bottenvåningen är öppen för allmänheten och de riskerar inte att springa ihop med någon som känner igen dem här.

Förbundets sekreterare Helga Krausst sitter på sekretariatet. Hon kan ge dem en broschyr som beskriver förbundets bakgrund och öppna verksamhet. Hon är översvallande vänlig och talar om tio olika saker samtidigt. Hon kan på ett rätt förvirrande sätt ge rollpersonerna följande information under ett långt och slingrande samtal:

- Magda var med och grundade Slaviska förbundet 1961.
- Hon kände de tre ryssarna personligen.
- Magda valdes in i förbundets styrelse i maj.
- Helga tycker att Magda gradvis blev allt mer konstig framåt våren och sommaren. Hon tvättade sig jämt och sov ibland över i förbundets lokaler. Helga hade en gång tyckt att hon hörde henne sjunga, eller kanske jämra sig tyst, under hela natten. I juli flyttade hon till Hamburg.

Är rollpersonerna mycket diplomatiska och antyder ett ockult intresse bekräftar Helga fnittrande att Slaviska förbundet egentligen är ett ockult sällskap.

Frågar rollpersonerna om *Drömmens Kraft* känner Helga till den, men säger att hon inte förstår så mycket av den. Hon lämnar snabbt ämne och glider över till något annat och intressantare.

Infiltration Rollpersonerna bör byta identitet och utseende innan de försöker bli medlemmar i Slaviska förbundet. Det är lätt att gå med. Helga Krausst antecknar deras namn och ger dem ett kalendarium för höstens (officiella) aktiviteter.

Rollpersonernas nya identiteter bör ha adresser som stämmer. Noggrannare än så behöver de inte vara. Det är liten risk att någon ska kolla upp dem.

Om de blir avslöjade råkar de illa ut. De tre ryssarna försöker i så fall lura dem i en fälla under ett möte, söva dem och föra dem till Purgatovs hus för att förhöras och sedan röjas ur vägen. En godhjärtad spelledare kan alltid låta dem fly och sedan låta handlingen fortsätta därifrån. Om de helt enkelt råkar döda de tre ryssarna (försök undvika det, men om det ändå sker) frigörs inkarnaterna och äventyret fortsätter normalt därefter.

Klarar sig rollpersonerna undan upptäckt kan de gradvis få fram en del intressanta uppgifter:

Till det yttre är Slaviska förbundet ett kulturhistoriskt sällskap med studiecirkel och möten. Men redan efter det första mötet tillfrågas rollpersonerna diskret av mötesledaren Erich Karpov om de inte egentligen är intresserade av dolda kunskaper och hemliga läror. Karpov är en lätt överviktig man i 45-årsåldern. De som reagerar positivt på inviten kan börja i en seriös diskussionsklubb kring ockultism och rituell magi. Det hela är intressant och seriöst. Ett tjugotal medlemmar ur föreningen, de flesta ganska nya, deltar. Erich Karpov leder det hela. Rollpersoner som helt saknar kunskaper i elementär ockultism får färdighetsvärde 5 om de fortsätter i studiecirkeln hela hösten. Det är två möten i veckan, tisdagkvällar och torsdagkvällar.

Uppfattas de som av det rätta virket, och det gör automatiskt rollpersonerna, erbjuds de att ta del av möten av en annorlunda karaktär. Karpov frågar dem diskret om efter en månad om de vill ta del av en annan slags möten.

“Mer seriöst. Vi tar den rituella magin på allvar. Det finns mer mellan himmel och helvete än man kan tänka sig”, säger Erich Karpov.

De seriösare mötena leds av Dorotea Boronina, en kortväxt dam i 30-årsåldern. De hålls i kaféet på övervåningen i förbundslokalerna på tisdag- och torsdagsnätter klockan 24.00. Här diskuteras och praktiseras riktig, fungerande magi. En rollperson med magisk intuition, som verkligen vill lära sig, kan få kunskaper om Drömmagi motsvarande FV 1 per månad upp till sitt Ego i Drömmens skola. Dessutom kan han lära sig en besvärjelse om de deltar hela hösten (fram till att parasiten gör slut på dem).

Har någon av rollpersonerna en genuin magisk begåvning (magisk intuition) kommer Filip Kramer och de andra två ryssarna att intressera sig för honom eller henne. Filip dyker i så fall upp under något möte och vill prata med begåvningen i enrum. Han försöker utröna vad för inställning till magi rollpersonen har. Det sker efter tre månader. Förklädningen är förhoppningsvis så bra att rollpersonen inte blir avslöjad. Klarar rollpersonen Filips utfrågning erbjuds han att få studera i den inre cirkeln under Filip och Sasja Purgatov. Där studeras dödsmagi och drömmagi. Det är inte tro-

ligt att de stannar kvar i organisationen så lång tid. Sjukdomen hinner i så fall gå långt och nästan döda dem.

Inbrott i lokalerna Rollpersonerna kan bryta sig in i Slaviska förbundets lokaler nattetid. Kontoret står tomt på natten och det finns inga vakter eller larm. Sådana skulle dra på sig uppmärksamhet i området. Dessutom vet vanliga brottslingar att Purgatov och Mahler skyddar förbundet. Ingen vill stöta sig med dem.

Ytterdörren kan brytas upp med en kofot och styrkeslag med effekt 10+. Vill de dyrka upp dörren går det också. Det kräver en effekt på 5+ på Inbrottsteknik om de har riktiga dyrkar. Innerdörrar kan brytas upp med styrkeslag och effekt 5+, eller dyrkas upp med ett lyckat färdighetsslag.

Karta över Slaviska förbundet

1. HALL. En kal, sliten hall med stengolv och tegelväggar. En trappa leder upp mot nästa våning. Till höger finns en bastant stäldörr med texten “Förlaget Svart sol”. Till vänster finns en gammal glasörr med texten “Slaviska förbundet: expedition”.

2. MODERN VARUHISS. Nedklottrad och med en frän stank av urin.

3. PERSONHISS. Gammaldags med gallergrind som dras för.

4. HALL. Längs väggarna står stoppade röda soffor. På väggarna hänger resebyråaffischer från Moskva och Leningrad. En stor monstera breder ut sig i det högra hörnet. Rakt fram finns en skjutvägg som står lite på glänt.

5. GARDEROB. Två damkappor hänger här.

6. TOALETT

7. SEKRETARIAT. Kommer rollpersonerna på dagen sitter en kvinna i 20-årsåldern bakom ett skrivbord. Det är Helga Krausst, förbundets kanslist. Möblerna i rummet tycks vara från 50-talet. Helga sitter bakom en brummande elskrivmaskin. Längs väggarna finns arkivskåp. På en anslagstavla bakom Helga är ett tjugotal vykort och barnteckningar uppnaglade. Det står gröna växter överallt och tre amplar med liljeliknande växter hänger i fönstret. En fet, svartvit katt ligger och sover i en av dokumentkorgarna.

ARKIVEN: Här finns bara föreningens officiella papper: medlemslistor, verksamhetsberättelser, bidragsansökningar. Ingenting om den ockulta anknytningen kan härledas ur de här

arkiven, möjligen med undantag för beskrivningen över organisationen där ett lyckat Ockult eller Numerologi visar att gradindelningen har en magisk betydelse.

8. VILORUM. En brits med en filt, ett lågt bord vid en nedsutten soffa och ett litet medicinskåp med smärtstillande medel, plåster och valium utgör inredningen.

9. MÖTESLOKAL. Slitna träbänkar står på rad fram mot ett litet podium med en talarstol. En gammal diaprojektor står på ett litet bord mitt i salen. Gråbruna gardiner är fördragna för fönstren. En stor palm står i ett hörn, där gardinerna är uppdagna.

10. KAFÉ. Här serveras kaffe under mötena. På en disk längs ena väggen står en kaffebryggare. Ett kylskåp finns bakom disken och några udda bord och stolar står utslängda i lokalen med en liten pelargonia på varje bord.

Förlaget Svart sol Svart sol ägs av Slaviska förbundet. Förlaget trycker förbundets tidning och böcker om ockultism, magi och öststatspolitik. För medlemmar och andra som inte känner till förbundets ockulta verksamhet förklarar man utgivningen av de magiska skrifterna med att de ger pengar som finansierar den övriga utgivningen.

1. HALL. En soffa med soffbord står mot väggen. På väggen hänger en tavla av en svart sol som sjunker ned mot ett öde stadslandskap. En bokhylla innehåller årets bokutgivning från förlaget och några nummer av förbundets tidskrift. Åtta av de tio böckerna har titlar som GENOM MÖRKRETS HJÄRTA — EN FÄRD GENOM DÖDEN och SMÄRTANS ÄNGLAR — SÄNDEBUD FRÅN UNDERJORDEN. De två andra titlarna är en politisk och en ekonomisk analys av situationen i Sovjetunionen.

2. MONTERING. Fem ljusbord för montering av text står i rummet. Persiennerna är neddragna för fönstren. På bord längs väggarna finns gammaldags grafisk utrustning. En äldre man står här och arbetar med en bok. Han hänvisar till herr Kochner om någon kommer in och frågar något.



EN FÄRD GENOM DÖDEN OCH SMÄRTANS ÄNGLAR —
SÄNDEBUD FRÅN UNDERJORDEN.

3. SÄTTERI. En gammal fotosättare står i rummet. Svart sol sätter och monterar sina böcker själva, men trycker dem på ett billigt, före detta statsägt tryckeri.

4. SEKRETERARE. Kochners sekreterare heter Maria Schwarzkopf och är en medelålders, bastant dam klädd i grova yllekänningar. Hon sköter allt pappersarbete på förlaget. Rummet innehåller ett skrivbord, en relativt ny elskrivmaskin och två dokumentskåp.

5. KONTOR. Rummet upptas av ett stort bord som används både som skrivbord och till konferenser. På

väggarna finns akvarellmålningar av svårplacerade gudar, kanske okända gudomligheter ur hinduiskt panteon. Bokhyllor fyllda med förlagets hela produktion från starten 1978 kantar väggarna. Drömmens kraft av Filip Kramer finns i ett exemplar här. Från 1978 till -83 är nio titlar av sammanlagt tolv skrivna av en Nigel Hartcombe. På baksidan av hans böcker finns en bild av en leende man med mörkt hår och svarta ögon. I insidestexten står att Hartcombe är "en ledande medlem av Slaviska förbundet och sedan många år medlem av styrelsen." Här finns Ernst Kochner, redaktör för Svart sol. Han är nära vän till Filip i synnerhet, men känner också Anton och Sasja väl. Han deltar i förbundets ockulta verksamhet. I hans almanacka finns en hänvisning till "Purgatovs, kl 10" nästa torsdag.

6. FÖRRÅD. Här finns en del kontorsmateriel och en hel del reklammaterial och bokkataloger.

7. TVÄTTRUM

8. TOALET

Plan ett

1. HALL. Till vänster från personhissen finns en dörr där texten "Seidelmann Reklam" har strukits över och ersatts med en handtextad lapp med "Slaviska arkivet". Till höger finns en dörr med texten "Slaviska förbundet".

2. PERSONHISS

3. VARUHISS

4. RECEPTION OCH VÄNTRUM. Mitt i rummet finns en grågrön soffgrupp runt ett glasbord. Några tidskrifter är utslängda på bordet. På väggarna hänger nonfigurativ konst. Rummet ger ett modernt, sterilt intryck helt olikt sekretariatet en trappa ned.

5. TOALET

6. TVÄTTSTÄLL

7. KAFFERUM. Här fikar de anställda på kontoret. Nonfigurativa konstverk hänger på väggarna. Rollpersoner med kunskaper i Ockultism känner igen dem som magiska bilder. Tre kaffebord utan dukar står utställda i rummet och en kaffebryggare står på ett litet bord. Är rollpersonerna här på dagen sitter en kontorist inhyrd från Kontorsjouren, Lena Blühme, här och läser en veckotidning. Hon vet ingenting om förbundet eller verksamheten.

8. KONTOR. Det står Aleksandr Purgatov på dörren. Kontoret är tomt. Högar med papper ligger på skrivbordet. Väggarna är helt vita utan några tavlor. Två bokhyllor är fyllda av ockulta tidskrifter i samlare och enklare ockulta verk utgivna de senaste fem åren.

PAPPEREN: På skrivbordet ligger några dagars post och högar med papper. Papperen är utskrivna med matrissskrivare och hänger fortfarande ihop i långa schok med hålbånd i kanten. Merparten tycks vara schematiska utskrifter av magiska ritualer. Rollpersoner utan ockulta kunskaper förstår att det rör sig om någon slags ritualer. De som har Ockultism inser att det är utkast till ritualer som ska frambesvärja någonting.

ALMANACKAN: På skrivbordet ligger en bordsalmanacka. Den är full av anteckningar fram till för någon vecka sedan. Det enda datum som finns utsatt framåt i tiden är "torsdag nästa vecka.. Där står "Möte. 22.00. Villan."

9. KONTOR. Det står Filip Kramer på dörren. Kontoret är helt tomt. Ett skrivbord med en Apple Macintosh står mot väggen. Bokhyllorna är tomma. Almanackan har inte använts på ett halvår.

10. KONTOR. En gammal persondator står på skrivbordet. Här sitter i vanliga fall förbundets sekreterare Ada Lohman. Hon är sjuk och ersatt av Lena Blühme från kontorsjouren, som håller på att skriva in en text. Det är ett handskrivet utkast undertecknat Anton Mahler. Om rollpersonerna kommer hit på natten ligger brevet utlagt på skrivbordet.

"Bäste Herr Treuber,

Berlin (dagens datum)

Vi diskuterade tidigare Era möjligheter att ingripa mot personer som jag befarar kan vara ett hot mot vår verksamhet. Jag har nu starkare bevis för att dessa personer planerar att ingripa mot vår mötesverksamhet, kanske genom att kontakta pressen. Min vän Kramer har undersökt saken och kommit fram till att de troligen tillhör rivaliserande grupper med intressen som tangerar våra. Jag ber Er ompröva Er bedömning av frågan och återkomma till mig. Vi ses som vanligt hos herr Purgatov på torsdag.

Vännen Anton"

DATORN: I datorn finns ett adressregister över samtliga förbundets medlemmar och ett antal andra personer. En av dem är Harold Treuber, polischef i Friedrichshains distrikt i östra Berlin.

ALMANACKAN: Ada Lohmans almanacka innehåller flera anteckningar om "Hos Purgatov" daterade till småtimmarna på natten. Nästa framåt i tiden är torsdag följande vecka kl. 22.00.

11. SAMMANTRÄDESRUM. Ett enkelt sammanträdesbord omgivet av åtta stolar dominerar rummet. På väggen finns en svart tavla och en overhead-duk. En overhead-projektor står på bordet. Några filmer ligger kvar runt projektorn. De visar diagram som tycks redovisa förbundets ekonomi. Rollpersoner med någon som helst kunskap i ekonomi förbluffas över vilka summor denna blygsamma organisation tycks omsätta.

12. HALL. En kal hall med en soffa mot väggen. Väggarna är gråmålade. Över soffan hänger en färgsprakande oljemålning föreställande en människa som vänds ut och in hängande i ett diffust mörker. Den är signerad Filip Kramer.

13. BIBLIOTEK. Böckerna förvaras i stängda och dammsäkra arkivskåp som hålls låsta. Här finns 3000 volymer exklusiv ockult litteratur, framför allt från tyskt och ryskt språkområde. Några volymer är mycket sällsynta och finns bara i ett fåtal exemplar. En bokhylla innehåller modernare verk. Den har glasdörrar. Där står två verk av Filip Kramer: *Drömmens Kraft* och *DÖDENS BUDBÄRARE*. Den första är en bok om ritualmagi, den andra handlar om demoner som uppsöker

människor och skapar skraddarsydda helveten för dem. Den sida som har innehållit "Om hävandet av förbannelser åsamkade genom drömmens kraft" är markerad i den här upplagan av *Drömmens Kraft*. På dagarna sitter alltid ett par medlemmar av Slaviska förbundet här och studerar. Det är svartklädda, allvarliga unga män och kvinnor som svarar enstavigt på tilltal och stirrar misstroget på alla besökare utifrån.

14. ARKIVRUM. Låsta ståldörrar som absorberar 150 i skada leder in till arkivrummet. En kofot och styrkeslag med effekt 15+ eller dyrkset med Inbrottsteknik effekt 5+ kan öppna dörrarna. Helga Krausst, Ada Lohman och de tre ryssarna har nycklar. Här finns förbundets verkliga dokument och bokföring.

15. FÖRRÅD. Här finns vanligt kontorsmaterial som papper och pennor, men också lådor med rökelse, koppar och silvertråd, markeringspennor av olika slag, olikfärgade pulver i papplådor med text på hindi och ett skelett nedpackat i en papplåda.

16. KONTOR. Ett ljust, modernt kontor med kontorsmaskiner och arkivskåp längs väggarna. Mot ena väggen står en tavla av Filip Kramer föreställande två barn som skär sönder ett tredje, bundet barn med glasskärvor i en lerpöl. Tavlans är nedtagen från väggen och står med framsidan vänd mot väggen. Här sitter förbundets ekonomichef och revisor Rosa Treutiger. Treutiger är en gammal vän till Anton Mahler som motvilligt åtog sig att ta hand om förbundets ekonomi sedan den gamla ekonomichefen fängslats för knarkbrott. Hon är medlem i förbundet, men deltar bara i verksamheten vid enstaka tillfällen. Hon känner till i stort all verksamhet utom de mord och försvinnanden som varit en del av ritualerna hemma hos Sasja Purgatov. Treutiger är bara på kontoret på tisdagar och torsdagar.

17. KONTOR. Det står Anton Mahler på dörren. På förmiddagarna är Anton Mahler här. Kontoret är välstädat och prydligt med ett skrivbord, en liten Macintosh ställd mot ena väggen och en manuell skrivmaskin på bordet. Längs väggarna finns bokhyllor med en del tidskrifter, ockulta skrifter och ekonomiska handböcker. I Mahlers almanacka står "Hos Sasja 22.00" antecknat på torsdagen följande vecka. På kanten till datorskärmen finns en gul post-it lapp där det står "F. 345 678 009". (Det är ett telefonnummer som kan användas för att kontakta Filip Kramer).

Ledtrådar i förbundets lokaler

SVART SOL: Det finns få intressanta ledtrådar på bottenvåningen. Rollpersonerna kan plocka på sig ytterligare ett exemplar av *Drömmens Kraft* på Svart sol om de vill det. Ritualen som tycks handla om hävandet av en förbannelse finns markerad med ett bokmärke. Om de tittar igenom förlagets utgivning upptäcker de att Nigel Hartcombe publicerades flitigt mellan 1978 och -83. Han uppges på baksidan av böckerna vara ledamot av styrelsen i Slaviska förbundet. Förbundets egna uppgifter nämner inte med ett ord någon Nigel Hartcombe. Det finns ingen med det namnet i Berlins telefonkatalog. Om rollpersonerna kontrollerar med polisen eller gamla tidningsarkiv upptäcker de att Hartcombe är en engelsman som sedan 70-talet varit efterlyst internationellt för upprepade ritualmord. Ingen vet var han finns i dag.

Går de noga igenom Kochners almanacka hittar de hänvisningen till Purgatovs följande torsdag.

LOHMANS KONTOR: Brevet på Ada Lohmans kontor en trappa upp ger också en hänvisning till mötet hos Purgatov.

ALMANACKOR: Det gör också de tre ryssarnas almanackor, om rollpersonerna tittar i dem.

MAHLERS BREV: Brevet hänvisar till rollpersonerna. Har det tagit rollpersonerna mer än en månad att komma hit från att äventyret började är brevet redan avsänt.

PURGATOVS KONTOR: Ritualen som finns utskriven på Purgatovs kontor är anteckningar kring hur en dödsrikesvandring skulle kunna gå till. Det är bara minnesanteckningar och kan inte användas till något vettigt, om inte rollpersonerna råkar ha likartade kunskaper i dödsmagi som Sasja Purgatov.

ARKIVRUMMET: Ett lyckat Bokföring och redovisning eller Informationssökning ger en del information:

Stora summor pengar har hämtats in i "konsultarvode" från något som kallas Germanische Gemeinschaft, där kontaktpersonen heter Leonard Freude.

Slaviska förbundet äger ett mindre förlag som heter Svart sol och drar in några hundratusental mark varje år.

Filip Kramer har lyft pengar ur förbundets kassa regelbundet under de senaste åren.

MAHLERS KONTOR: Den gula lappen på Anton Mahlers dator är den enda ledtråd till Filip Kramers förhävanden rollpersonerna har någon möjlighet att få tag i. Han är efterlyst

av polisen och håller sig noga undan. Numret går till en adress någonstans i närheten av Hauptbahnhof av siffrorna att döma. Om de slår det svarar en kvinnoröst "Chrissie".

Säger de något om att de vill träffa Filip undrar hon vilka de är. Kan de inte ge ett rimligt svar lägger hon på direkt. Presterar de en rimlig lögn ber hon dem lämna ett telefonnummer och säger att Filip ska ringa upp.

Bevakning utifrån Rollpersonerna kan hålla Slaviska förbundet under uppsikt från det utrymda rivningshus som finns på andra sidan Kartenaustasse. De kan inte stå med en bil i den smala gränden. Det väcker uppmärksamhet direkt. För en mindre muta kan de förmå Berlins naturskyddsförening eller möbelfirman att låta dem hålla uppsikt över gården från ett fönster i en annan del av huset.

Klockan åtta på morgonen kommer Helga Krausst, Ada Lohman och Rosa Treutiger. Något senare dyker alla andra upp. Anton Mahler är den enda av de tre ryssarna som kommer till lokalerna dagligen. Han kommer vid tiotiden och går igen strax före lunch. Då beger han sig till sitt eget företag, säkerhetskonsultfirman Secure på Obentrautstrasse. Därifrån åker han hem vid sjutiden.

En eller två förmiddagar i veckan (vanligen måndag och onsdag) dyker Sasja Purgatov upp en timme på förbundet. Han pratar med Mahler och försvinner igen. Han beger sig vanligen hem sedan, eller till någon affärskontakt. Filip Kramer dyker aldrig upp i lokalerna. Alla veckokvällar kommer folk till möten i lokalerna mellan sju och elva. På tisdagar och torsdagar dyker folk dessutom upp kring midnatt och stannar till mellan två och tre.

Ryssarnas bostäder Det är möjligt att rollpersonerna försöker söka upp de tre ryssarna någon annanstans än genom Slaviska förbundet. Mahlers och Purgatovs adresser finns i telefonkatalogen och i Magdas adressregister. Det finns bara en Purgatov, men tre Anton Mahler i telefonkatalogen. Filip Kramers adress finns inte i några register. Den adress som finns i Magdas adressregister stämmer inte. Där bor nu en äldre dam som påstår att hon har bott i lägenheten i 20 år. (Hon är mutad).

Purgatov bor i en lyxvilla i ett ensligt naturområde utanför Berlin. Hans hus är omgivet av en hög mur krönt av rak-

blad och glas. Toppmoderna sensorer och ett dyrt larmsystem gör villan näst intill omöjlig att närma sig obemärkt. Purgatov har dessutom 20 livvakter, lojala in i döden. Medan 16 av dem slåss mot inkräktare flyr Purgatov, hans sekreterare och fyra livvakter i helikoptern som finns bakom huset. De undkommer automatiskt.

Om rollpersonerna lyckas ta sig in i huset för att undersöka det hittar de en del inte helt förbrända papper i den öppna spisen i vardagsrummet. Papperen innehåller en del information om Purgatovs brottsimperium, tillräckligt för att efterlysa honom. Alla värdefulla handlingar har Purgatov med sig. Hans sekreterare har dessutom fotografiskt minne. Om de grips skjuter Purgatov henne. I källaren hittar de den tempelokal som finns avbildad på korten hos Mahler (nedan). Purgatov finns i villan nattetid och dagtid ungefär varannan dag. Rollpersonerna kan se honom komma och gå med sina livvakter.

Håller de villan under uppsikt kan de iaktta hur ett 20-tal män i flotta bilar anländer vid tiotiden den torsdag som var utsatt i almanackorna på Slaviska förbundet. De åker igen fyra eller fem på morgonen. Det är den inre cirkelns möten, den enda gång som de tre ryssarna befinner sig på samma plats. De har ingen fast dag för mötet, utan bestämmer nästa mötestillfälle från gång till gång. Det är ungefär en månad mellan mötena, så om inte rollpersonerna slår till vid det första måste de vänta tills sjukdomen har fortskridit obehagligt långt, eller hitta på en alternativ plan för att samla de tre ryssarna.

Före mötet kommer fyra av Purgatovs vakter körande med en vit skåpbil som de kör ned i garaget. De har skaffat offer till nattens ritualer. Efter mötet kan de se fyra av Purgatovs livvakter köra iväg med skåpbilen. De åker till en lokal sopförbränningsstation där de gör sig av med kropparna.

Går rollpersonerna in i Purgatovs hus när de ser den inre cirkeln samlas, utspelas händelserna som beskrivs under Purgatovs villa nedan. Rollpersonerna kan i så fall få Chagidiels dröm som en vision som manar dem att utföra ritualen. Av de tre Anton Mahler i telefonkatalogen är en 20 år och arbetar som datorsäljare. Honom kan rollpersonerna avfärda direkt. De båda andra är intressanta. Rollpersonerna måste personligen besöka dem för att hitta rätt person. Båda har fina lägenheter i centrala Berlin. Den falske Mahler

rastar ofta sina tre taxar, så rollpersonerna ser direkt att det är fel person. Kvar finns den rätte Anton Mahler. Hans lägenhet bevakas av fyra gamla kolleger från Stasi. De skyddar Mahler eftersom han har gett dem nya identiteter och välavlönade jobb i Secure, Mahlers företag. De slåss inte till döden och försöker fly om de blir skadade. Under tiden flyr Mahler över taken och kommer undan. Det finns praktiskt taget ingenting komprometterande i lägenheten. Mahler är ett proffs. Rollpersonerna kan möjligen märka att det finns påfallande få personliga föremål i lägenheten. I en byrå i vardagsrummet hittar de en packe suddiga färgkort tagna i vad som tycks vara en källarlokal. Rollpersonerna känner igen Mahler, Kramer och Purgatov. En serie bilder visar Filip Kramer som dödar en bunden kvinna med en kniv och tömmer kroppen på blod. Mahlers fickalmanacka ligger på köksbänken. Där finns mötet hos Purgatov nästa torsdagsnatt antecknat.

Fångar de in någon av Mahlers före detta kolleger berättar han gärna allt han vet: att Mahler var Stasiagent och att hans nya företag är skumt. Mannen vet ingenting om Slaviska förbundet eller satanism och blir förmodligen chockad om Mahler avslöjas som ritualmördare.

Filip Kramer är svår att spåra. Ingen i ockulta kretsar eller på Slaviska förbundet vill uppge hans adress, eller ens medge att de känner honom. Rollpersonerna kan hitta honom på tre sätt: infiltrera förbundet tills han väljer att träffa dem, spåra telefonnumret som finns på en lapp i Mahlers kontor hos förbundet, eller följa efter honom tillbaka från ett av mötena hos Purgatov. Filip gömmer sig hos en gammal bekant. Hon heter Christine Schlossinger och bor i en rivningslägenhet på Dunckerstrasse, lite utanför centrum. Rollpersonerna kan följa efter Filip dit från ett nattligt möte hos Purgatov, eller spåra telefonnumret genom televerket. Numret är inte hemligt. Lägenheten är den enda bebodda på Dunckerstrasse 43. Det är en sjurummare. Christine Schlossinger bor i två relativt mö-



DE ÅKER TILL EN LOKAL SOPFÖRBRÄNNINGSSTATION
DÄR DE GÖR SIG AV MED KROPPARNA.

blerade rum närmast ytterdörren. Hon öppnar om någon ringer på. Bakom hennes två rum finns tre omöblerade rum fyllda med bråte. En smal gång leder genom röran till två mindre rum mot gården. Där finns Filip. Möbleringen består av en elektrisk kokplatta och en smutsig madrass på golvet. Längs väggarna står taveldukar och en halvmålad tavla på ett staffli står mitt i rummet. Det luktar ruttet. Det finns inga vakter, så tränger sig rollpersonerna förbi den protesterande Christine kan de lätt ta sig in. Filip har förvandlat lägenhetens två ti-

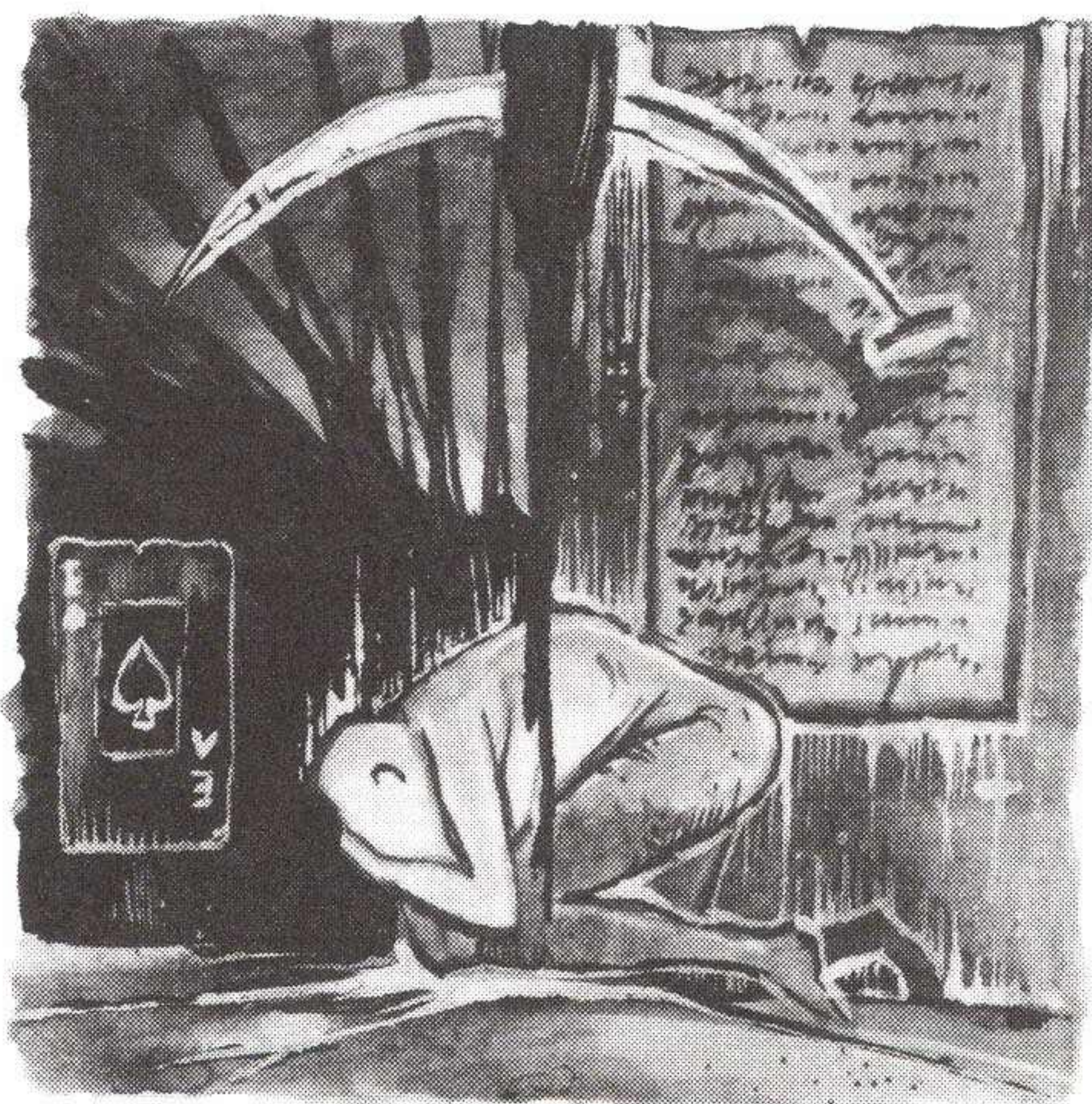
digare innehavare, en man och en kvinna i 30-årsåldern, till levande döda. De är klädda i åtsmitande kläder som täcker hela kroppen utom huvudet. Munnarna är hopsydda med grova stygn. Köttet är något uppsvällt och stanken av förrottnelse är stark. Kommer någon in i Filips del av lägenheten angriper de och försöker hålla inkräktarna tillbaka. Använd standardvärden för levande döda ur Kults grundregler. Samtidigt flyr Filip via brandtrappan utanför fönstret och kommer undan. Nästa gömställe väljer han med större omsorg så att rollpersonerna absolut inte kan hitta honom.

Chagidiels dröm Vid en lämplig tidpunkt innan rollpersonerna ska bege sig till Purgatovs hus för att konfrontera den inre cirkeln har de en annorlunda dröm. Den lämpligaste tidpunkten är natten innan, men envisas de med att hålla sig vakna kan de lika gärna få en gemensam vision.

Drömmen är ett säkert sätt att få iväg rollpersonerna till Purgatovs villa en torsdagsnatt, den enda plats och tid där de kan möta de tre ryssarna samtidigt och utföra ritualen som ska, tror de, upphäva förbannelsen. Chagidiel tar inga risker när hans planer är så här långt gångna.

Drömmen är gemensam för alla rollpersonerna och de minns den i detalj när de vaknar. Den börjar med att de går genom oändliga förorter med stora villor. Mörka skuggor rör sig i fönstren inne i husen. De märker hur vägen slukas upp

av ett stort mörker bakom dem, så att de bara kan röra sig framåt. Villorna glesnar ut och de befinner sig på en liten skogsväg som löper fram till ett ensligt hus. De kommer fram till huset som de, även om de inte har varit där, känner igen som Sasja Purgatovs hus. De tycks sväva fram mot den höga muren och igenom den. Runt dem dansar stora vakthundar, men de lyckas undkomma deras käftar. De kommer fram till huset och glider genom väggen. En avgrund öppnar sig under dem och de faller ned, långt ned. De landar i Sasja Purgatovs gillestuga, förrummet till templet. Dörren till templet står öppen. Där inne står de tre ryssarna. De tycks inte märka att rollpersonerna är där. "De kan ha kommit över min bok om drömmagi. Då kan de möjligen häva förbannelsen. Jag tror Magda misstänkte vad som kunde häva den", säger Filip Kramer. Rollpersonerna märker plötsligt att de håller *Drömmens Kraft* i handen. Boken öppnar sig av sig själv på sidan med ritualen. Rollpersonerna börjar utföra ritualen, först genom att slå en cirkel runt hela egendomen, sedan runt huset och sist runt de tre ryssarna. De märker gradvis hur bölderna försvinner från deras kroppar när ritualen utförs. När ritualen är klar vrålar de tre ryssarna av ursinne. Allt bleknar bort och rollpersonerna vaknar.



EN AVGRUND ÖPPNAR SIG UNDER DEM OCH DE FALLER NED, LÅNGT NED.

Purgatovs villa Rollpersonerna beger sig till Purgatovs villa söder om Berlin för att undersöka den inre cirkelns möte och utföra ritualen som de tror ska frigöra dem. Huset ligger mitt i ett vackert naturområde med flera små sjöar, skogsbevuxna berg och öppna betesmarker två mil sydöst Berlin. Det tar 45 minuter med bil att åka dit från centrala Berlin. En slingrande privat väg går ett par kilometer genom naturområdet in till huset. Allt är minutiöst skött av tio naturvårdare. Purgatov bryr sig inte själv om området, men inser vilken status som ligger i det. En bom spärrar vägen redan vid avfarten. Runt den stora enplansvillan i gammeltysk stil med stockväggar och rustik framtoning löper en

fyra meter hög mur täckt av glasskärvor och rakblad. Muren är larmad. I en kur vid infarten sitter en vakt med radio. Beväpnade vakter patrullerar området med hundar. De arbetar alltid i par med var sin hund. Säkerhetsåtgärderna är rigorösa. Purgatov hyr bara proffs och har råd med de bästa och lojalaste vakterna.

Huset är en envåningsvilla. Framför huset finns en stor vändplan. På baksidan finns en gräsmatta och en swimmingpool. På andra sidan en liten skogsdunge bakom huset finns en helikopterplatta och en liten he-

likopterhangar med en liten Huey-helikopter.

Den kväll då den inre cirkeln ska mötas svänger den ena svarta limousinen och mercedesen efter den andra upp framför huset. Ut kliver sammanlagt 17 medelålders herrar i mörka kostymer. Bilarna kör sedan ut och parkerar utanför muren. Livvakter och chaufförer kliver ur och börjar röka och småprata. De blir oerhört misstänksamma om någon utomstående dyker upp vid egendomen. Alla förbipasserande grips och hålls under uppsikt för att förhöras när herrarna kommer ut igen framåt morgonen. Purgatov vill ha så få vittnen som möjligt närvarande vid kvällens ceremonier. Livvakterna och alla av hans egna vakter utom fem invigda har därför order att vänta utanför muren och se till att ingen kommer in. De fem vakterna som finns kvar i huset har delat upp sig så att en sitter vid larmcentralen i vaktrummet (2), två patrullerar tillsammans på bottenvåningen medan de två återstående skyddar Purgatov personligen.

Rollpersonerna kan ta sig in på flera sätt. Det enklaste är att ta sig över muren utan att utlösa larmen. Sensorerna upptäcker dem visserligen och de två patrullerande vakterna beger sig dit för att undersöka, men falsklarm är vanliga också i dyra system så vakterna är inte alltför uppmärksamma. Hundarna är inlåsta i kenneln, eftersom de blir som galna under offerritualerna. Rollpersonerna hör dem yla och skälla på avstånd. Smarta rollpersoner försöker lura sensorerna med ett flertal larm överallt samtidigt. Därefter kan de ta sig

in i huset och smyga sig ned till templet i källaren. Det är inga problem att ta sig genom huset. Inga av de inre larmen är aktiverade under mötet. Rollpersonerna kan också vara inbjudna till den inre cirkelns möte om de har varit medlemmar i Slaviska förbundet i tre månader. Vid det laget är de mycket sjuka i parasitinfektionen och förmodligen desperata efter ett botemedel.

Karta över Purgatovs villa Huvudingången är en säkerhetsdörr låst med tre lås. Den kan öppnas med proffsdyrkar och ett Inbrottsteknik med effekt 10+. Alla fönster är larmade på nätterna och när huset står tomt. Då finns också rörelsedetektorer vid huvudingången, köksdörren och bakdörrarna mot trädgården. När det är folk i huset kopplas de interna säkerhetssystemen av.

1. HALL. En opersonligt möblerad hall. Det är uppenbart att huset främst används för representation. Tre japanska lackbord med förvridna glasskulpturer står längs väggen. På väggarna hänger surrealistiska små kopparstick. När huset står tomt täcker en rörelsedetektor området kring dörren.

2. VAKTRUM. På ett bord står två monitorer som omväxlande visar tv-bilder från grinden, från verandan bakom huset, från huvudingången och inifrån de två tjänarnas rum. Det finns fem kameror utanför huset, två i tjänarnas båda rum, en i varje gästrum och två i livvakternas hus. En skärm visar en karta över egendomen med larmsystemen utmärkta. En ljud- och ljussignal visar när och var larmet går. Här inne sitter alltid en av vakterna. Luften är tjock av cigarettrök.

3. BADRUM

4-5. GÄSTRUM. Ett anonymt rum med en bred säng, ett tomt skrivbord och intetsägende grafiska blad på väggarna.

6. KONTOR. Ett väldigt skrivbord dominerar rummet. Framför bordet står tre lägre fåtöljer. Väggarna är täckta av bokhyllor med referenslitteratur och pärmar. Här tar Purgatov emot affärskontakter som han anser det viktigt att träffa i hemmet. Annars använder han knappast rummet. Vardagar mellan åtta och fem arbetar hans sekreterare Lorena Frühling här. Hon bor inne i stan och kommer ut till huset för att arbeta när Purgatov är här. Annars följer hon med honom ut på jobb. Frühling är en lång, mörkhårig kvinna i 30-årsåldern. Hon har fotografiskt minne och en fullständig överblick över Pur-

gatovs affärer. Om han riskerar att gripas tillsammans med henne dödar han henne.

7. SASJA PURGATOV'S SOVRUM. Det här rummet ger intryck av att vara bebott. Här finns en bred säng och ett lågt glasbord med låga läderfåtöljer runt. I ett hörn står en väl nedsutten läsfåtölj med ett bord bredvid. Den turkiska mattan är sönderbränd av cigarettfimpar. Det står fem överfyllda askfat i rummet. På väggarna hänger tunga oljemålningar från 1500-talet. Bredvid läsfåtöljen finns ett halvfullt barskåp som framför allt innehåller vodka och whiskey.

8. ARBETSNUM. Ett stort skrivbord av ek dominerar rummet. Staplar av papper höjer sig på bordet och fortsätter ned på golvet. Under travarna kan en manuell, gammaldags skrivmaskin skönjas. Tre sprängfyllda papperskorgar står vid väggen, tillsammans med ett tiotal smutsiga dricksglas. På fönsterbrädet står en 12" TV påslagen på CNN. Rummet är inpyrt av rök. Persiennerna är nedfällda och mörka gardiner fördragna. Rummet lysas upp av en stark glödlampa under en enkel plåtskärm. Här arbetar Sasja när han är hemma.

9. TOALETT

10. FÖRRÅD. Udda möbler är uppställda mot väggen. Ett linnen-skåp och ett städskåp finns till höger.

11. KÖK. Ett stort, fullt modernt utrustat kök med en kombinerad gas- och vedspis mitt på golvet. Väggarna är kantade av arbetsbänkar med skåp och hyllor. Längst ned i köket finns ett stort skafferi. En dörr leder ut till garageuppfarten och en trappa går ned i källaren. Här arbetar Phaya Chandrapritok, Sasjas thailändska kock. Han är en tystlåten man som är fullständigt lojal mot sin arbetsgivare.

12. VARDAGSRUM. Ett rent representationsrum. Rummet är byggt i etage, med en liten trappa som går ned mot de nedre planet. Möblerna är av stål och glas och skinn. Opersonliga grafiska blad hänger på väggarna. Stora växter som ger associationer till kontorslandskap står utställda under växtlampor. En öppen spis finns mot norra väggen. Nedanför den lilla trappan finns en väl utrustad bar där kocken agerar bartender under mottagningarna. Skjutdörrar av glas kan öppnas ut mot verandan och trädgården.

13. MATSAL. En gammaldags matsal med ett stort bord och högryggade stolar. Porslinskåp kantar väggarna. En kristallkrona hänger i taket.

14. FÖRRÅD. Linne, porslin och hushållsartiklar förvaras här.

15. BAD OCH WC. Tjänarnas badrum. Avgjort lägre standard än Sasjas.

16. TJÄNARNAS RUM. Två sängar, en liten byrå och ett lågt bord med två udda fåtöljer utgör möbleringen. Här bor kocken Phaya och hans kusin Seoyong, som sköter trädgården och fungerar som chaufför.

17. ELIZAS RUM. En säng, en byrå och ett skrivbord finns i rummet. Här bor Sasjas städerska och hushållerska Eliza.

18. SALONG. Låga fåtöljer och soffor är grupperade kring två låga bord. Väggarna är täckta av bokhyllor med praktverk och skrytvolymmer av olika slag. I ena hörnet finns en öppen spis.

19. VERANDAN. På verandan står tre bord med uppställda stolar i väntan på sommaren. Ett sluttande tak skyddar verandan från sol och regn. Taket fortsätter utefter hela huset och bildar en övertäckt gång mot livvakternas hus.

20. HUNDGÅRD. Tio dobermannpinschrar finns i hundgården. De sköts av en av livvakterna, Richard Streber.

Källarplanet

1. TRAPPRUM. Trappan går upp till köket.

2. MATKÄLLARE

3. PANNRUM

4. GARAGE. Plats för två bilar. Sasjas grå metallic BMW 850i står här när han är hemma. Bredvid BMW:n står en grå VW skåpbil. I ett skåp på väggen finns ett tjugotal olika registreringsskyltar.

5. VERKSTAD. En snickarbänk och verktyg.

6. FÖRRÅD. Verktyg, extra delar till bilen och en del trädgårdsredskap.

7. GILLESTUGA/FÖRRUM. Trappan leder upp till hallen på övervåningen. Rummet är möblerat med två soffgrupper runt låga glasbord. Färgade glödlampor kastar ett blåaktigt sken över rummet. Vid ena kortväggen finns en öppen spis. Framför spisen ligger inga mattor. Det röda stengolvet är blottat, och tecken är ristade och i stenen. Framför spisen ligger ett tiotal dödsallar, mer eller mindre rengjorda, travade på varandra. Mellan skallarna sitter tunna rökelsestickor och en sötaktig rökelsedoft fyller rummet. Skallarna är bemålade med oktagram och oregelbundna tecken. En skål med sot står framför dem.

8. TEMPLET. Templet har helgats av Slaviska förbundets in-

re krets tillsammans, efter Filip Kramers instruktioner. Mitt på golvet står ett altare med sidor av rökfärgat glas, bemålade med röda och vita tecken. Altaret kan öppnas som ett skåp. Inuti förvaras de magiska redskapen. På väggarna hänger tjocka, svarta tygstycken. Betonggolvet är täckt av ett trägolv, med inlagda tecken i silver- och koppartråd. En ståldörr bemålade med svarta tecken leder vidare till det innersta rummet. Bakom betongen i väggar och tak finns en kraftig isolering, som gör att inga ljud härifrån hörs i det övriga huset. Om rollpersonerna kommer hit under ett möte finns fem svårt torterade fångar här, tre kvinnor och två pojkar.

9. DET INNERSTA. Innanför templet ligger den innersta helgedomen, dit bara Sasja, Anton och Filip har tillträde. Det här templet saknar helt stilistisk förfining. Den magiska kraften som har lagts ned här är desto större. En rollperson med magisk intuition ser en svart aura slå ut från själva rummet. Mitt på golvet finns ett altare byggt av kantiga betongstycken, sammanfogade med en vit fogmassa och brunfärgade av blod. Runt altaret är ett femtiotal halvt renskalade skallar upplagda. Några har fortfarande kött och hud kvar på benet. Andra är helt renskrapade. Råttorna försvinner ut i mörkret när ljuset tänds. På betonggolvet har grova tecken ristats in och färgats med sot och blod. Det ser vid första påseendet ut som magiska tecken, men ett noggrant studium visar att det är en planskiss över en byggnad. (Det är en primitiv skiss över Kalenkos hus i Leningrad, men det vet ingen av de tre ryssarna. De vet bara att tecknen utlöser en stark aggressiv energi inom dem som de kan utnyttja magiskt.) Invävt i och runt "ritningen" finns en mängd tecken som stora C:n genombrutna av linjer (en symbol för Chagidiel, men det vet inte heller de tre). I en trälåda mot väggen ligger de magiska redskapen, grova föremål i svart järn som utstrålar en svart aura mot den som kan se.

Mördarnas dans Om rollpersonerna väljer att utföra ritualen under den inre cirkelns möte måste de börja med att slå den yttre cirkeln runt hela egendomen, på utsidan av muren. Det tar en bra stund, bortåt två timmar. Den inre ringen läggs lämpligen runt själva huset. Den innersta cirkeln ska läggas runt de tre ryssarna. För att göra det måste rollpersonerna in i huset och ned i källaren där de tre befinner sig. När de kommer in i villan kan de höra ett svagt

sorl av röster som tycks komma nerifrån. De hör svaga skratt. Villan är fylld av den inre cirkelns medlemmar: några av Berlins mäktigaste män. Här finns halvkända politiker, två höga polischefer, några fackföreningspampar och ett antal framstående företagsledare. De träffas ungefär en gång i månaden till blodiga ritualer och sadistisk sex som alla är övertygade har hjälpt dem att nå den position de har i dag. Alla deltagarna är omöjliga att komma åt genom rättsväsendet. Ingen kommer att fälla dem om det inte finns fysiska bevis, videofilmer, ljudband

och oförvitliga vittnen. Dödar rollpersonerna några av de deltagande får de riktiga problem med polisen. Dessutom finns kvällens offer på plats. Den magi som de tre ryssarna har lärt sig och lär ut hämtar sin kraft ur smärta och död. Den kräver blodiga offer och tortyr. Fängslade i källaren finns fem fångar som Purgatovs män har plockat upp inne i Polen och smugglat ut för att förhindra efterforskningar och försvåra identifikation om kropparna skulle hittas. Det är tre kvinnor och två unga pojkar i 14-årsåldern. De kommer att dödas vid tretiden på natten efter utstuderad tortyr.

Kvällens ceremoni påbörjas vid midnatt och slutförs strax före fem på morgonen. Alla i den inre cirkeln drar sig tillbaka till templet. Långsamt dör allt ljud ut och det blir tyst.

Vad som händer beror på rollpersonerna. De kan utföra allt utom fullbordandet av ritualens tredje cirkel utanför huset. Den sista cirkeln måste de dra runt de tre ryssarna. Ingen inne i huset kommer att höra något eller störa dem under de tre timmar som de två första cirkelarna tar att dra.

De kan ta sig ned till förrummet utanför templet utan att bli upptäckta. Ingenting hörs av tortyren som pågår inne i templet. Både tempelrum och inre kammare är helt ljudisolerade. Dörren är stängd, men inte låst. När allt är klart kan rollpersonerna rusa in i templet och skapa kaos bland deltagarna. Panik kommer att bryta ut om de har skjutvapen med sig och använder dem (om det så bara är mot taket). Deltagarna rusar ut i tron att det är en polisräd. Det är



HÄMTAR SIN KRAFT UR SMÄRTA OCH DÖD.
DEN KRÄVER BLODIGA OFFER OCH TORTYR.

ungefär det värsta de kan tänka sig. Det skulle kunna krossa deras ställning fullständigt. Kvar finns bara de två livvakterna som direkt går till anfall. En vild eldstrid utbryter och troligen faller livvakterna. Rollpersonerna är fler och förberedda på bråk. Livvakterna är helt överraskade och rollpersonerna vinner automatiskt initiativet. Här finns också de fem svårt torterade fångarna, knappt vid liv. När rollpersonerna ser dem och det blodstänkta rummet måste de slå ett tålighetsslag för att inte bli våldsamt illamående. De kan fortsätta in i det

innersta rummet. Där arbetar de tre ryssarna vidare på offerceremonin. De är inneslutna i sin ritual och har inte märkt vad som händer i det yttre rummet. När rollpersonerna rusar in stelnar de till. Sluter de tre rollpersoner som utför ritualen sin cirkel runt dem stelnar de till och skriker som av en fruktansvärd smärta när ritualen närmar sig sin fullbordan. De tre ryssarna faller skrikande till marken och förvrids av fasansfulla konvulsioner. Kramperna blir allt värre när rollpersonerna uttalar de sista meningarna i ritualen.

Plötsligt börjar marken skaka, en låg vibration som växer till ett litet jordskalv. Ett mullrande hörs. Lysrören i taket exploderar och slungar glassplitter över rummet. Samtidigt faller rummets fyra väggar utåt med ett brak. De sveps in i ett moln av damm. En iskall vind drar fram och stannar till inför varje rollperson, som för att inspektera honom eller henne.

Ett svagt blåaktigt ljus tycks alstras av själva luften. En stor sal breder ut sig runt dem. Grova pelare bär upp taket. Ett rytmiskt dundrande som av maskiner hörs. Väggarna från källarummet ligger i spillror på salens skrovliga betonggolv. Ingenting syns till av Purgatovs villa, eller av något i närheten. De tre ryssarna fortsätter att vråla och skakas av kramper.

Långsamt närmar sig tre gestalter från tre olika håll i fjärran. När de kommer närmare får rollpersonerna en chock (slå egoslag på +5 för att inte chockas). Det är tre nefariter, de tre plågoandar som Chagidiels inkarnat skapade av Jele-na Kalenko och hennes döttrar. De tre leds av vad som en

gång var en ung kvinna med långt svart hår och en sönderskuren kropp sammanfogad med tråd och sårklämmor. En del av ansiktet är ersatt med solkig, vit plast. Hon är klädd i en svart läderoverall och har mörka glasögon över sina tomma ögonhålor. De andra två är en groteskt fet äldre kvinna täckt av tunna, infekterade skärsår och en något yngre kvinna med kroppen sönderskuren av tunna stålklarlar.

Nefariterna ignorerar rollpersonerna och ställer sig i en cirkel runt de tre ryssarna. Utan förvarning vänds ryssarna ut och in. Blod och inälvor regnar över nefariterna och rollpersonerna. De måste slå ett nytt, omodifierat, egoslag för att inte chockas. Ur de ännu levande och vrålade kropparna stiger tre identiskt lika medelålders män. De är i 40-årsåldern, lätt överviktiga med svart hår: identiska kopior av den Purgatov som Nikolaj Kalenko frammanade 1941. De är nakna och täckta av blod och slem. Leende, med brinnande ögon, går de långsamt fram till de tre rollpersoner som utförde ritualen. Inkarnaterna stannar upp framför de tre, som känner en obestämd känsla av obehag och skräck. De tre inkarnaterna sträcker ut var sitt bloddrypande finger och rör lätt vid de tre rollpersonernas pannor. En brinnande hett rusar genom kroppen, från punkten där inkarnaten rör dem och ned till könsorganen. De kastas bakåt och faller. Långsamt, leende, bleknar de tre männen bort och försvinner. De tre rollpersonerna ligger kvar på golvet. De känner sig oerhört smutsiga, som om de hade doppats i dynga.

(Inkarnaterna försöker lura den liktor de vet är på väg. De sätter Chagidiels märke på rollpersonerna för att liktorn ska jaga dem istället för inkarnaterna).

Försöker rollpersonerna skjuta inkarnaterna går kulorna rakt igenom och gör ingen skada alls. De reagerar inte ens. De tre är inte riktigt av vår värld ännu och inget jordiskt kan skada dem. Från den här stunden kommer alla rollpersonerna alltid att känna igen Chagidiels inkarnater, var de än stöter på dem. När inkarnaterna har försvunnit slår de tre nefariterna rostiga köttkrokar genom skallarna på de in och utvända kropparna. Utan vidare ceremonier börjar de släpa de ännu levande, vrålade ryssarna efter sig ut i mörkret. När de kommer utanför det forna rummets gränser vänder de sig om och spannar blicken i de tre rollpersoner som utförde ritualen och den yngsta av dem säger: "Ni har kallat oss. Vi har kommit. Er smärta tillhör oss. Vi möts igen."

De tre nefariterna De tre nefariterna hämtar ryssarna till egna purgatorier. När rollpersonerna börjar utföra ritualen känner ryssarna hur inkarnaterna vaknar. De förstår vad som håller på att hända. De kommer att föras bort till Chagidiels inferno för att plågas i evighet. I desperation anropar de nefariterna för att undkomma.

Minnet av de tre nefariterna finns dolt långt nere i de tre ryssarna. De mötte dem första gången i Leningrad. De tre är skapade från Jelena, Katarina och Aljona Kalenko; Nikolaj Kalenkos hustru och döttrar. Chagidiel förvandlade dem till nefariter under sin första tid i Leningrad. Sedan dess tjänar de, om än motvilligt, dödsängeln. Men de avskyr egentligen det väsen som har gjort dem till vad de är. De är beredda att riskera mycket för att frigöras från Chagidiel. Nefariterna är beredda att riskera evig plåga för att rädda barnen ur Chagidiels helveten, efter som det skulle kunna lösa deras egna band med dödsängeln. Men de tar inte risken att motarbeta sin herre om de inte tror att det ska lyckas.

När nefariterna ser de tre rollpersonerna som bär Chagidiels märke lägger de dem på minnet. De dyker sedan upp när de tre fördömda hamnar i riktigt svåra situationer där verkligheten rämnar. Ett egoslag på +5 krävs för att inte chockas när nefariterna dyker upp.

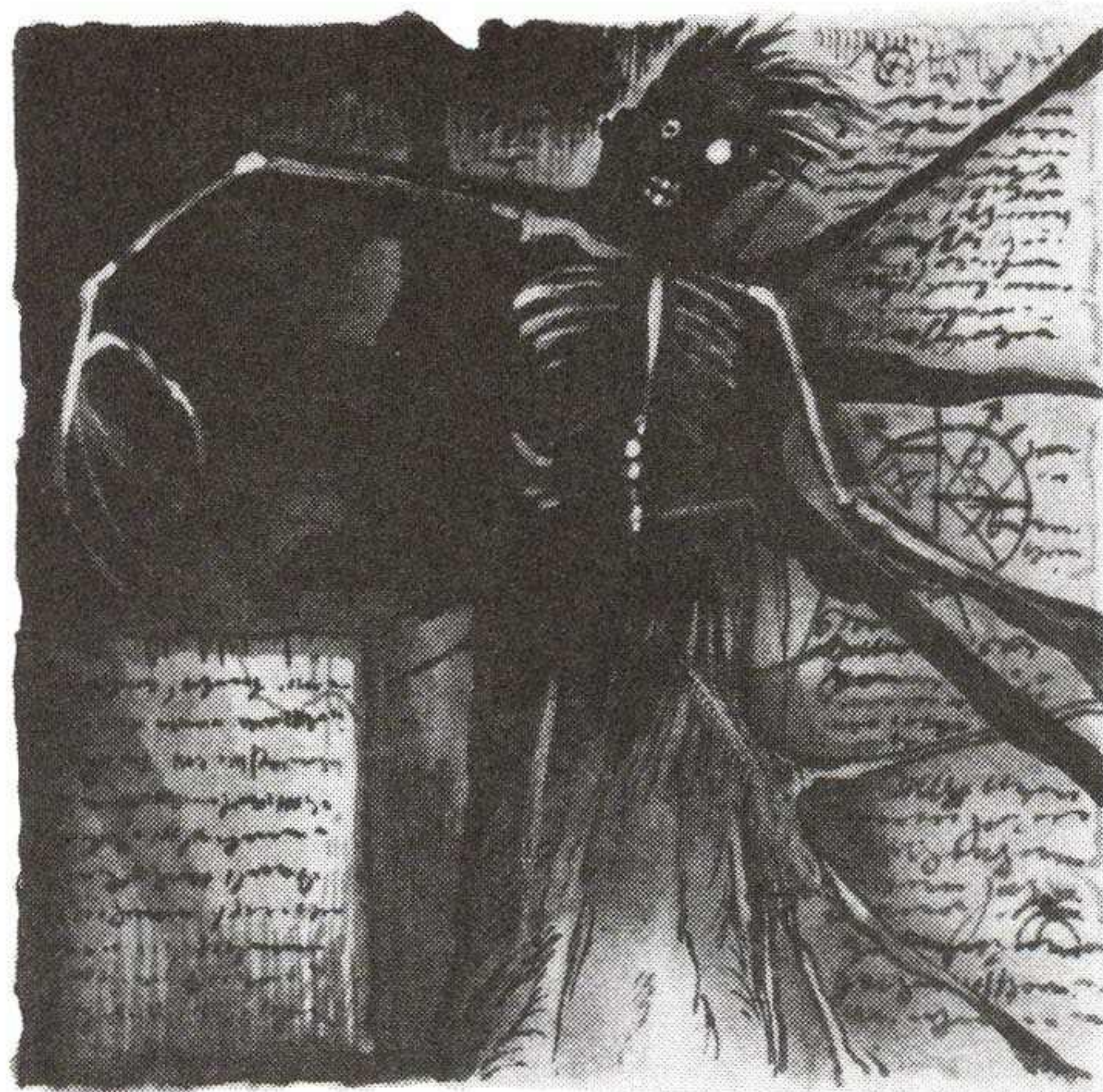
För varje gång nefariterna möter rollpersonerna väcks fler minnen och känslor från deras egna liv. De blir allt mer övertygade om att rollpersonerna, om de lyckas stoppa inkarnaterna, kan vara deras egen räddning.

Nefariterna har en viktig uppgift att fylla i slutet av äventyret. Om rollpersonerna dödar dem försvinner de, men återformas igen efter 24 timmar.

Efterspel Väggarna återformas och reser sig runt rummet. De är tillbaka i källaren under Purgatovs villa. De tre ryssarnas in och utvända lik är inte alls borta, de ligger mitt framför rollpersonernas fötter. De är döda och stilla nu. Rummet är dränkt i deras blod. Rollpersonerna kan ett ögonblick hör avlägsna steg och svaga skrik som försvinner bort. Sedan återformas vår verklighet helt och fullt.

Rollpersonerna gör klokt i att försvinna så fort som möjligt, allt som har hänt i villan kommer att skyllas på dem och det finns gott om vittnen till att de mördade de tre ryssarna. Tar inte rollpersonerna med sig de fem fångarna kom-

mer de att likvideras och försvinna spårlöst. De är besvärliga vittnen. För rollpersonerna de fem fångarna till polisen skickas en patrull till villan, men alla spår efter tortyr är borta. Ingen fäster någon vikt vid vad rollpersonerna och de fem polackerna har att säga. Får inte rollpersonerna ut de fem ur Berlin och gömmer undan dem, eller går till pressen med historien, försvinner de spårlöst inom ett dygn. Rollpersonerna blir efterlysta, misstänkta för mordet på de tre ryssarna. Enda chansen att undgå det är om de har fotografiska bevis och vittnen (de fem fångarna). Då kan de gå till pressen. I så fall blir de bara efterlysta för förhör. Lämnar de Tyskland eller går under jorden blir de ett fall för Interpol.



NEFARITERNA ÄR BEREDDA ATT RISKERA EVIG PLÅGA
FÖR ATT RÄDDA BARNEN UR CHAGIDIELS HELVETEN,

Interpol på spåret Direkt efter händelserna i Purgatovs villa börjar rättvisans kvarnar mala. Har inte rollpersonerna dragit in några stora tidningar, radio eller TV kommer en grupp personer att efterlysas för mordet. Om inte rollpersonerna maskerade sig på något sätt under händelserna i huset finns det bra signalement på dem.

De identifieras via Slaviska förbundet, hotell och andra de har haft kontakt med. Inom 24 timmar är deras namn ute, om de inte har använt falska identiteter sedan de kom till Berlin. Blir de efterlysta kopplas Interpol in på grund av Purgatovs bakgrund inom den organiserade brottsligheten och Kramers misstänkta förehavanden. Man misstänker att någon konkurrent i Tyskland eller Europa har bestämt sig för att likvidera Purgatov, och att rollpersonerna är professionella mördare. Om de inte har något tidigare brottsregister och verkar oklanderliga tolkas det bara som att de är ovanligt skickliga proffs. Interpols tekniker söker noga igenom huset efter fingeravtryck, fotavtryck, fibrer och andra spår. Har rollpersonerna alls lämnat spår efter sig (vilket var svårt att undvika i det bloddränkta rummet i källaren) finner teknikerna dem. Om rollpersonerna kan identifieras utifrån spåren sker det efter ytterligare 10 timmar. De blir efterlysta i sina egna namn. Blir

rollpersonerna efterlysta visas deras bilder, eller teckningar av de misstänkta, i TV och tidningar. Vet polisen vilka de är bevakas deras bostäder och eventuella hotellrum. Telefoner avlyssnas. Folk stirrar efter dem på gatan. Vänner vägrar tala med dem. Polisen besöker vänner och familj och griper folk för förhör överallt i bekantskapskretsen. Vet inte polisen vilka rollpersonerna är börjar de spåra dem genom vittnen som har sett dem när de tog sig till Purgatovs hus. Har rollpersonerna varit medlemmar i Slaviska förbundet och försvinner spårlöst får

polisen meddelande om det inom 72 timmar och de blir efterlysta för förhör.

Rollpersonerna bör byta identitet om de hotas av avslöjande eller gripande. Har de Kontaktnät: undre världen vet de hur de ska bära sig åt för att kontakta någon lämplig person som kan hjälpa dem. En fixare kan alltid hitta en lämplig kontakt, också om han eller hon inte känner Berlins undre värld personligen. Saknar de kontakter får de försöka ändå. Låt dem klara sig bara de beter sig någorlunda sansat.

Med hjälp av en kontakt i undre världen kan de skaffa en "säker" lägenhet på Belziger Straße i stadsdelen Schöneberg. Den ligger i ett gammalt hus och har ingång från gården. Den tillhör en halvkriminell konsthandlare som tillbringar största delen av sin tid utomlands. Det står Höder på dörren. Alla persienner är nedfällda och blekgula gardiner täcker fönstren.

Anhållna Lyckas inte rollpersonerna hålla sig undan grips de för förhör. Försök att undvika det till varje pris. Ge dem lite förvarning när polisen är på väg så att de har en chans att fly. Om de trots allt åker fast förs de till Berlins polishus och sätts i separata celler. De korsförhörs var för sig under tre dygn. Medlemmarna i den inre cirkeln vill sätta dit rollpersonerna för att själva inte riskera att dras in. De gör sitt bästa för att fabricera bevis som pekar mot rollpersonerna. Om de fem fångarna från Purgatovs hus har röjts ur vägen

kan du låta inre cirkelns medlemmar ordna fram falska bevis som utpekar rollpersonerna som de skyldiga. Har rollpersonerna blandat in pressen klarar de sig bättre. Höjdarna i den inre cirkeln vill inte väcka uppmärksamhet i onödan. De sopar undan alla bevis på egen inblandning. Bevisen mot rollpersonerna bedöms som alltför svaga och de släpps efter tre dygns förhör. De anmodas att stanna i Berlin och anmäla sig hos polisen varje vecka så länge utredningen pågår. Om rollpersonerna försöker dra in männen som befann sig i Purgatovs villa i utredningen och ser ut att lyckas med det ligger de riktigt illa till. Då bedömer inre cirkeln det som bäst att de dör. Deras beklagansvärda självmord i polishäktet skulle snart glömmas bort. Skulle det gå så illa, eller om rollpersonerna verkligen hotas av att fällas för mordet, låter du Ivan Chezenko angripa dem medan de sitter anhöllna. De slungas in i Inferno, där Chezenko upptäcker att de inte alls är några inkarnater. Han lämnar dem i en gränd utanför polishuset med 10 000 DM. Se kapitel två för detaljer om Ivan Chezenkos angrepp.

Slaviska förbundet slår tillbaka

I och med att rollpersonerna stoppade den inre cirkelns möte i Purgatovs villa får de Slaviska förbundet efter sig. De tänker inte tåla en sådan förolämpning. De tre ledarnas mördare måste straffas. Det finns en chans att rollpersonerna lyckades dölja sina identiteter fullständigt. Om inte ens Interpol kan lista ut vilka de är kan inte Slaviska förbundet få fram någon information från sina poliskällor. Blev rollpersonerna medlemmar i förbundet måste de i så fall fortsätta att besöka mötena för att inte väcka misstankar. Slaviska förbundet jagar dem med både magi och vanliga metoder. Med hjälp av polisen och maffian spåras rollpersonerna upp och deras vanor kartläggs. De märker att enstaka klädesplagg försvinner, att skäggresterna är borta ur rakapparaten osv. Den inre cirkelns magiker samlar material för ceremonier riktade mot dem.

Alexi och hans mannar jagar dem också, men snarare med k-pistar än magi. De hittar rollpersonerna om de inte har gått under jorden. Bedöm om rollpersonerna klarar av en strid här. Är de svårt skadade kan du strunta i Alexi.

Efter några dagar är Slaviska förbundets magiker kapa-

bla att frammana varelser ur Inferno eller drömvarelser och skicka efter dem. Om det verkligen händer beror på två saker: dels om de har lyckats stjäla något fokus (hår, kläder el.dyl.) från rollpersonerna och vet vilka de är, dels om rollpersonerna skulle klara av ett sådant anfall. Är de akademiker helt utan vapen och magi bör du inte utsätta dem för det. Annars borde de ha en chans att klara ett angrepp. Från drömmen kan magikerna sända både ichtyrier och psyfager. Från Inferno kan de sända gengångare och purgatider. I värsta fall kan de frammana en razid och skicka mot rollpersonerna, men bara om du tror att de skulle klara av det.

Chagidiels välsignelse De tre som välsignades av Chagidiels inkarnater när de bröt sig loss ur ryssarnas kroppar börjar efter någon dag få en krypande, migränliknande huvudvärk. De känner sig fortfarande smutsiga och vill duscha oavbrutet, även om den känslan ebbar ut under ett par dagar. Huvudvärken fortsätter och blir värre under tre dagar, tills den minskar igen och blir en molande värk i bakhuvudet.

Känner de försiktigt efter i nacken kan de känna en liten pulserande bula vid skallbasen. Bulan växer snabbt och efter ytterligare en dag har den blivit en köttig svulst av brosk och blod. Huvudvärken försvinner. Svulsten känns fuktig och obehaglig. Den sprider en svagt rutten stank. De tre rollpersonerna måste äta mer än vanligt och känner sig ändå hungriga. Över huvudtaget känner de sig mer fysiska, sinnligen närvarande, än vanligt. Chagidiels välsignelse sänker deras mentala balans. De får sin mentala balans sänkt med ett steg per vecka tills inkarnaterna är borta från vår värld.

Utväxten ger också de tre drabbade en begränsad form av Förhöjt medvetande. I kritiska situationer, som när de är i strid, kan de se visioner av Inferno runt sig; korta glimtar av tunga maskiner, salar fyllda av kroppar kedjade vid blanka stålbord, varelser från Inferno, osv. Det är ingenting som påverkar äventyrets handling i stort, men du kan använda det för att bygga upp stämning, skapa spänning eller ge rollpersonerna information. Låt dem bara se glimtar av Inferno vid speciella tillfällen, så att det inte blir en vana.

Söker de läkarhjälp för utväxten i bakhuvudet förstår inte läkaren vad de talar om. Han kan inte se något.

Spelledarpersoner

Magda Orlova Magda är en spröd dam i 60-årsåldern. Hon är minutiöst sminkad, har svartfärgat hår och bruna ögon. Hon klär sig i grå och blå dräkter av strikt ylle, går lite trippande och har hög och pipig röst.

PERSONLIGHET: Magda var politiskt aktiv i Östtyskland och har bitvis arbetat för västtyska underrättelsetjänsten under 80-talet. Hon har goda politiska kontakter och är mycket utåtriktad. Rollpersonerna känner henne som en pratsam, ganska yvig och lätt disträ kvinna. När sjukdomen sätter in blir hon nervös och orolig. Hon har en inrotad vana att förtränga allt obehagligt. Hon märker att hon är sjuk, men kan inte se bölderna med parasiter utan känner sig bara allmänt dålig.

ROLLSPELSTIPS: Tala med gäll stämma. Torka av handflatorna på armarna. Sök hela tiden bekräftelse hos den du talar med: "Visst är det så? Tror du inte det?"

RÖR 12	UTS 10
UPP 8	STY 7
EGO 16	UTB 17
TÅL 15	KAR 12

LÄNGD: 150 cm

VIKT: 50 kg

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: —

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 105

MENTAL BALANS: -50

MÖRKA HEMLIGHETER: Utsatt för grova övergrepp som barn, Har hyst inkarnerad arkont

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Intuition

NACKDELAR: Dödsdrift, Mörkerfobi, Hungerfobi, Förträngningar, Mardrömmar, Tvångstanke: renlighetsmani

FÄRDIGHETER: Bokföring och redovisning 12, Engelska 10, Gömma sig 15, Humaniora 12, Litteraturvetenskap 12, In-

formationssökning 15, Ryska 15, Ockultism 15, Samhällsvetenskap 15, Ekonomi 15, Statskunskap 12, Tyska 12, Överlevnadskonst: stadsmiljö 15

MAGI: ingen

HEMORT: Hamburg/Berlin

Hans Georg Büger Hans Georg är en spensligt byggd man i 35-årsåldern. Han har svart hår och högt hårfäste. Välskräddade mörka kläder av lite gammaldags snitt skymtar under den vita läkarrocken.

PERSONLIGHET: Mycket vänlig och chevaleresk, även om han ger ett aningen nervöst intryck. Hans Georg är pratsam och utåtriktad. Han uttrycka sig korrekt och undviker svepande generaliseringar. Han är på gränsen till besatt, av sitt arbete.

ROLLSPELSTIPS: Stryk dig lätt över tinningen vid hårvinklarna. Stirra intensivt in i ögonen på den du talar med. Bli märkbart nervös när du talar med kvinnor.

RÖR 12	UTS 14
UPP 12	STY 8
EGO 15	UTB 18
TÅL 8	KAR 14

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 70 kg

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: —

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 70

MENTAL BALANS: -35

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment

FÖRDELAR: Chevaleresk, Förhöjt medvetande

NACKDELAR: Dödsdrift, Manisk, Missbrukar lugnande medel

FÄRDIGHETER: Engelska 12, Förföra 14, Gifter och droger 12, Hypnos 10, Kontaktnät: läkare 14, Köra bil 12, Läsa/skriva tyska 18, Medicin 15, Rättsmedicin 15, Ockultism 15, Pistol och revolver 12, Ryska 10, Vältalighet 15

UTRUSTNING: Obduktionsutrustning, en S&W M5904 i skrivbordslådan

MAGI: ingen

HEMORT: Berlin

Alexi Schliesinger Ledaren för de tre ryssarnas hantlangare är en uppkomling i Berlins undre värld. Han kom från Leningrad för ett par år sedan, där han skötte svar-
tabörsaffärer åt Sasja Purgatov. Nu är han chef för Sasjas in-
drivningsverksamhet med beskyddarpengar, ockerutlåning
och torpedjobb. De tre ryssarna har satt honom och hans
män på att röja rollpersonerna ur vägen.

Alexi är en liten, vesslelik man med flottigt svart hår och
bruna ögon. Han har en hudsjukdom som gör att ansiktet
är rödblommig och uppsvullet. Han klär sig i svart läderrock
och bredbrättad hatt.

PERSONLIGHET: Alexi är fullständigt hänsynslös. Han är ute
efter pengar till varje pris och gör vad som helst om betalningen
är den rätta. Han har stela ansiktsdrag och en kall, operson-
lig röst. Det är omöjligt att komma honom inpå livet.

ROLLSPELSTIPS: Stryk handen lätt över hjässan, som för att
lägga håret till rätta. Tala med hes röst. Kedjerök och fim-
pa cigaretterna mot bordsskivan. Blås rök i ansiktet på den
du talar med.

RÖR 18	UTS 7
UPP 15	STY 12
EGO 12	UTB 6
TÅL 11	KAR 10

LÄNGD: 175 cm

VIKT: 75 kg

FÖRFLYTTNING: 9 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +6

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: -45

BOK 1 DEN SVARTA MADONNAN

MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, Utsatt för brott

FÖRDELAR: Sjätte sinne

NACKDELAR: Dåligt rykte, Girig, Missbrukare (kokain), Själv-
visk

FÄRDIGHETER: Automatvapen 10, Bokföring och redovisning
12, Dolkar 12, Elektronik 10, Engelska 7, Förhörsteknik 10,
Inbrottsteknik 15, Kontaktnät: Berlins undre värld 15, Le-
ningrads undre värld 10, Köra bil 15, Läsa/skriva ryska 7, Pis-
tol och revolver 18, Slåss utan vapen 12, Smyga 15, Säker-
hetssystem 12, Tyska 12, Vapenmanöver: dubbelskott 12, Vär-
dera 15, Världsvana 10

UTRUSTNING: Skottsäker väst, Skorpion k-pist med 3 mag, Sti-
lett, Knogjärn, Handklovar, Dyrkar

MAGI: ingen

HEMORT: Berlin

Ryssarnas hantlangare:

Kristian, Juri och Mark Alexi Schliesingers tre
medhjälpare är storväxta torpeder från Östberlins mest ned-
gångna förorter. De är två meter långa och klädda i svarta
eller grå joggingoveraller av amerikansk modell. De bär all-
tid mörka solglasögon och kisar nedlåtande på alla som kom-
mer i närheten.

PERSONLIGHET: Torpederna talar enstavigt, om de någonsin
säger något. De bär ett uttråkat, lite föraktfullt ansiktsuttryck
och är omöjliga att komma inpå livet.

ROLLSPELSTIPS: Dra upp hakan och betrakta spelarna lite från
ovan. Kisa och tugga tuggummi. Se uttråkad ut. Tala bara
i enstaka ord med tysk brytning.

RÖR 15	UTS 8
UPP 12	STY 18
EGO 10	UTB 6
TÅL 16	KAR 6

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 90 kg

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 105**MENTAL BALANS:** -45**MÖRKA HEMLIGHETER:** Skyldiga till brott, Utsatta för brott**FÖRDELAR:** Kroppsmedvetande**NACKDELAR:** Dåligt rykte, Förträngning: upplevelser i barn-
domen, Girig, Efterlyst, Självsk**FÄRDIGHETER:** Automatvapen 15, Dolk 15, Engelska 6, För-
hörsteknik 10, Inbrottsteknik 12, Köra bil 12, Tyska 6, Pis-
tol och revolver 15, Smyga 12, Sprängteknik 10, Strid i mör-
ker 10, Vapenmanöver: Fint 10, Karate (elev): Slag 18, Spark
15, Parera 15, Undvika 12, Nunchaku 11, Flygande spark 12,
Slå medvetlös 10, Tigertass 15**UTRUSTNING:** Skorpion k-pist med 3 mag, Joggingoverall,
Stilett**MAGI:** ingen**HEMORT:** Berlin

Helga Krausst Helga är en storväxt och blond kvin-
na i 20-årsåldern. Hon har ett brett leende och skrattande
ögon. Hon klär sig i svepande, färgstarka kläder av afrikanskt
snitt. Hon är sekreterare i Slaviska förbundet och intresse-
rad av ockultism, men hon vet ingenting om de destrukti-
va delar av verksamheten som Anton, Sasja och Filip syss-
lar med.

PERSONLIGHET: Helga är entusiastisk och glad, om än något
naiv. Hon tror ingen om något ont och ser alla tråkiga hän-
delser som beklagliga missförstånd. Den förmågan har gjort
att hon har arbetat två år inom Slaviska förbundet utan att
begripa vad som pågår bakom kulisserna. Hon pratar oav-
brutet om tio olika saker i vild oordning och försöker gär-
na hjälpa till. Om rollpersonerna berättar om sina problem
engagerar hon sig omedelbart och försöker hjälpa dem, men
alla i hennes omgivning får omedelbart veta allt rollperso-
nerna har berättat.

ROLLSPELSTIPS: Gestikulera och prata mycket och entusi-
astiskt. Le och skratta mycket.

RÖR 12	UTS 15
UPP 10	STY 12
EGO 15	UTB 12
TÅL 11	KAR 15

LÄNGD: 180 cm**VIKT:** 70 kg**FÖRFLYTTNING:** 6 m/SR**HANDLINGAR:** 2**INITIATIVBONUS:** —**SKADEBONUS:** +1**SKADEKAPACITET:**

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85**MENTAL BALANS:** +20**FÖRDELAR:** Djurvän, Förlåtande, Tur**NACKDELAR:** Spindelfobi, Höjdskräck**FÄRDIGHETER:** Bokföring och redovisning 15, Datorkunskap
15, Engelska 10, Informationssökning 12, Köra bil 10, Tys-
ka 12, Matlagning 18, Ockultism 12, Ryska 5, Skriftlig fram-
ställning 15, Trädgårdsodling 25**UTRUSTNING:** ingen särskild**MAGI:** ingen**HEMORT:** Berlin

Sasja Purgatovs livvakter Purgatovs livvakter
är proffs. De arbetar i par och finns ständigt i maffialedarens
närhet. De visiterar alla som kommer i närheten av Purga-
tov och går emellan sin boss och alla potentiella mördare.
Livvakterna är två meter långa, breda och muskulösa. De går
klädda i löst sittande, välskräddade kostymer med skinnjackor
eller tunga ylleroockar över. De bär alltid mörka solglasögon.
PERSONLIGHET: Livvakterna talar enstavigt, om de någonsin
säger något. De bär ett uttråkat, intetsägande ansiktsuttryck
och är omöjliga att komma in på livet.

ROLLSPELSTIPS: Glid ständigt med blicken över omgivningen.
Skaka lite på axlarna som för att hålla musklerna mjuka. För-
sök att se ständigt stridsberedd och vaksam ut. Betrakta spe-
larna provande och fäst blicken i axelhöjd, vid midjan, i skre-
vet och vid anklarna.

RÖR 15	UTS 10
UPP 16	STY 16
EGO 12	UTB 9
TÅL 16	KAR 8

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 90 kg

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 105

MENTAL BALANS: -45

MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldiga till brott, Utsatta för brott

FÖRDELAR: Kroppsmedvetande

NACKDELAR: Dåligt rykte, Girig, Självisk, Spelgalen

FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Dolk 15, Engelska 6, Förhörsteknik 12, Inbrottsteknik 10, Köra bil 15, Tyska 9, Pistol och revolver 15, Skugga 15, Smyga 15, Strid i mörker 10, Säkerhetssystem 15, Vapenmanöver: Fint 10, Karate (elev): Slag 18, Spark 15, Parera 15, Undvika 12, Nunchaku 11, Flygande spark 12, Slå medvetlös 10, Tigertass 15

UTRUSTNING: Glock 19 med 2 mag , Skorpion k-pist med 3 mag (endast i Sasjas hus)

MAGI: ingen

HEMORT: Berlin

Dobermannpinscher Sasja Purgatov har 10 hundar i hundgården. De är tränade att bevaka egendomen, ge skull och angripa alla inkräktare.

ROR 18	STY 6
UPP 18	

MANKHÖJD: 1 meter

VIKT: 30 kg

FÖRFLYTTNING: 9 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +6

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 120

TÅL-SLAG: 14

NATURLIG RUSTNING: 1

ANFALLSSÄTT: Bett 12 (Skr 1-8, ls 9-16, as 17-24, ds 25+)

ANTAL: 10

Anton Mahler Anton är en vältränad och muskulös man i obestämd ålder mellan 40 och 60. Han har markerad haka, höga kindknotor och isande blå ögon. Vid närmare påseende kan man misstänka att han har låtit plastikoperera näsan och hakan. Han är alltid solbränd och går klädd i lediga, välskräddade kläder.

Anton är en energisk person som aldrig ger upp. Efter Öst-tysklands fall och Stasis sammanbrott började han omedelbart bygga sig en ny framtid som säkerhetskonsult i det enade Tyskland. Han har kommit en bra bit i uppbyggnaden av ett skumraskföretag i säkerhetsbranschen.

PERSONLIGHET: Anton är en hänsynslös sadist. Han kan ge ett charmerande och sympatiskt intryck om han vill, men njuter bara av att tillfoga andra smärta.

ROLLSPELSTIPS: Le och tala insmickrande, men hela tiden med en falsk underton. Se den du talar med rakt i ögonen med kall blick och lägg gärna handen på den tilltalades hand. Luta dig lite för nära och inkräkta på den tilltalades revir, så att du känns obehagligt påträngande och sexuellt insinuerande.

RÖR 15	UTS 16
UPP 10	STY 13
EGO 15	UTB 9
TÅL 12	KAR 15

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 75 kg

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 90

MENTAL BALANS: -70

MÖRKA HEMLIGHETER: Utsatt för brott, Skyldig till brott, Besatt av dödsängel

FÖRDELAR: Inflytelserika vänner, Magisk intuition, Uthärda tortyr

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Mörkrädd, Klaustrofobi, Förbannelse (dödsängeln), Girig, Intolerant, Mar-
drömmar, Sexualneuros: sadism, Självisk

FÄRDIGHETER: Automatvapen 10, Avlyssningsteknik 12, Engelska 10, Förfalskning 12, Förhörsteknik 15, Informations-
sökning 15, Kontaktnät: fd Stasi 15, sovjetadministrationen 8, Kryptografi 10, Köra bil 10, Ryska 9, Numerologi 10, Ock-
ultism 15, Pistol och revolver 15, Slåss utan vapen 13, Säker-
hetssystem 15, Tyska 15

UTRUSTNING: Kevlarväst, Sig-Sauer P226

MAGI: Dödens skola 16: Besvärjelser: Se genom döden 15, Ma-
nipulera döden 15, Åkalla dödsvarelse 15, Binda dödsvarel-
se 15, Driva bort dödsvarelse 10

HEMORT: Berlin

Sasja Purgatov Sasja är en sliten man i 60-årsål-
dern. Han har grått, krulligt hår och kalla grå ögon. Han klär
sig i dyra kritstreckrandiga eller svarta kostymer av italiensk
modell och kör dyra sportbilar. Sedan återföreningen har Sa-
sja ansträngt sig för att hålla sitt brottsimperium samman,
men mardrömmar och minnen ansätter honom och han kän-
ner sig gammal och trött.

PERSONLIGHET: Sasja en kallt beräknande maktmänniska, men
han börjar bli sliten. Han är fortfarande en maktfullkomlig gang-
sterboss som kan beordra mord på oskyldiga, men mardrömmar
och minnen börjar luckra upp den hårda ytan. Han dövar ång-
esten genom att dricka allt mer och misshandla prostituerade.

ROLLSPELSTIPS: Gestikulera yvigt. Låtsas röka feta cigarrer
och ständigt hålla upp nya glas med dyr irländsk whiskey,
t.ex. Old Bushmills Single Malt. Bli snyftsentimental när till-
fälle bjuds.

RÖR 8	UTS 10
UPP 10	STY 14
EGO 13	UTB 7
TÅL 10	KAR 12

LÄNGD: 175 cm

VIKT: 80 kg

FÖRFLYTTNING: 4 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 80

MENTAL BALANS: -65

MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott, Utsatt för brott, Be-
satt av dödsängel

FÖRDELAR: Inflytelserika vänner, Magisk intuition

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Förban-
nelse (dödsängeln), Lättretlig, Alkoholmissbrukare, Spelgalen

FÄRDIGHETER: Automatvapen 10, Diplomati 15, Drömkonst
16, Engelska 12, Förfalskning 10, Förhörsteknik 12, Kon-
taktnät: undre världen 15, tyska polisen 10, Köra bil 10, Rys-
ka 7, Pistol och revolver 15, Slåss utan vapen 10, Spel och dob-
bel 15, Sprängteknik 10, Säkerhetssystem 10, Tyska 15, Und-
vika 10, Vältalighet 15, Världsvana 12

UTRUSTNING: Kevlarväst, Sig-Sauer P226, livvakt.

MAGI: Drömmens skola 16: Se genom drömmen 15, Mani-
pulera dröm 15, Åkalla drömvarelse 12, Binda drömvarelse
12, Driva bort drömvarelse 12, Dödens skola 12: Se genom
döden 12, Manipulera döden 12, Åkalla dödsvarelse 10, Bin-
da dödsvarelse 10

HEMORT: Berlin

Filip Kramer Filip är den mest nedgångne av de tre
ryssarna. Han har med smärre avbrott missbrukat heroin se-
dan 60-talet. Han är lång och oerhört mager med tovtigt, grått
hår och fårade anletsdrag. En kort skäggstubb täcker i van-
liga fall ansiktet. Han klär sig i svarta gabardinbyxor och po-
lotröjor av öststatsmodell.

I början av 80-talet fick Filip ett uppsving som ledare för en stor grupp satanister i Östberlin. När muren föll hamnade han i strid med västtyska satanister, som hoppas kunna kontrollera grupperna i öst. Striden mellan grupperna pågår fortfarande och Filip är hårt ansatt. Han har dessutom skakats svårt av mardrömmar och minnen.

PERSONLIGHET: Filip är den minst slipade av de tre ryssarna. Han har sedan barndomen härjats av mardrömmar och uppflammande ångest. Han är den av dem som har livligast minnen från tiden i Leningrad. Det ångestfyllda förhållandet till Magda Orlova är ett försök att hantera det. I magin hittade han slutligen ett sätt att binda och styra sin ångest. Han är passionerat intresserad av magi och tror uppriktigt att hans magiska kunskaper kan rädda honom från ett fasansfullt öde, som han vagt anar är utmätt för honom.

ROLLSPELSTIPS: Skaka huvudet som för att kasta tillbaka långa grå hårtestar. Låt mungipan rycka spastiskt. Flacka med blicken. Tala nervöst.

RÖR 16	UTS 7
UPP 10	STY 12
EGO 16	UTB 6
TÅL 20	KAR 7

LÄNGD: 190 cm

VIKT: 75 kg

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 130

MENTAL BALANS: -85

FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: kroppen ständigt täckt av halvläkta sår som från piskrapp

MÖRKA HEMLIGHETER: Utsatt för brott, Skyldig till brott, Besatt av dödsängel

FÖRDELAR: Artistisk begåvning (måleri), Förhöjt medvetande, Magisk intuition

BOK 1 DEN SVARTA MADONNAN

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende: Georg Haberman, ledare för västtyska satanister, Förbannelse (dödsängeln), Mardrömmar, Heroinmissbrukare

FÄRDIGHETER: Astrologi 10, Dolkar 15, Drömkonst 25, Engelska 8, Klassisk grekiska 12, Inbrottsteknik 12, Köra bil 10, Latin 10, Ryska 6, Numerologi 12, Ockultism 18, Parapsykologi 8, Pistol och revolver 12, Slåss utan vapen 15, Smyga 10, Tyska 15

UTRUSTNING: Makarov, Ockulta småsaker

MAGI: Drömmens skola 20: Se genom drömmen 18, Manipulera dröm 18, Åkalla drömvarelse 15, Binda drömvarelse 15, Driva bort drömvarelse 15, Drömvandring 16, Dödens skola 18: Se genom döden 20, Manipulera döden 18, Åkalla dödsvarelse 15, Binda dödsvarelse 15, Driva bort dödsvarelse 12, Dödsrikesvandring 15

HEMORT: Berlin

Aljona Aljona är Kalenkos yngsta dotter, som hämtades av Chagidiel redan 1938 och formades till en nefarit. Hon är en ung kvinna med långt, svart hår smetat i blod. Hennes kropp är hopfogad av delar som hålls samman av kirurgtråd och sårklämmor. Käken och nedre vänstra delen av ansiktet är borta och ersatt av en protes i solkig, vit plast. Hon är klädd i en åtsmitande svart läderoverall och har mörka spegelglasögon. Bakom glasögonen är ögonen utrivna. Hon har en k-pist hängande i bältet och har en cigarett i långt munstycke hängande i mungipan. Aljona hämtar Anton Mahler. Hon förföljer sedan den av de märkta rollpersonerna som har mest gemensamt med Anton i sin bakgrund eller sin personlighet. Hon ger intryck av att vara den som leder de tre nefariterna. **ROLLSPELSTIPS:** Rör dig som en filmvamp från 30-talet. Rök demonstrativt. Gör obscena närmanden mot rollpersonerna.

RÖR 34	UTS 5
UPP 15	STY 42
EGO 25	UTB 12
TÅL 42	KAR 18

LÄNGD: 175 cm

VIKT: 80 kg

SINNEN: Ser magiska auror och kan avläsa mental balans hos en människa.

FÖRFLYTTNING: 17 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +22

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 240

FÖRMÅGOR: Talar alla mänskliga språk, Telepati, Förvrída tid och rum: som en människa med mental balans ± 300 , Byta skepnad till varelse upp till dubbla eller ned till halva sin storlek och vikt, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100 . Egoslag med högre effekt än nefariten krävs för att motstå kontrollen.

FÄRDIGHETER: Automatvapen 30, Pistol och revolver 15, Smyga 25, Undvika 25, Dolkar 25, Piskor och kedjor 45, Slåss utan vapen 20, Leta 15, Tortyr 75

ANFALLSSÄTT: Ingram m 10 k-pist, Naglar 20, (Skr 1-7, ls 8-14, as 15-23, ds 24+)

MAGI: Dödens skola 50: Se genom döden (automatisk förmåga), Manipulera döden 40, Åkalla dödsvarelse 40, Binda dödsvarelse 40, Driva bort dödsvarelse 30, Exorcism av dödsvarelse 20, Dödsrikesvandring 40, Kroppsbyte 40, Voodoo-ritual 30, Förruttna annans kropp 30, Besvärjelsen Besätta, SV 30. Gör att hon kan besätta en människa i vår värld medan hennes egen kropp finns kvar i Purgatorium.

HEMORT: Purgatorium

Jelena Jelena var en gång Nikolaj Kalenkos hustru. Hon är en kort och mycket fet kvinna klädd i en för liten korsett av svart plast och rostfritt stål. Hon är skallig. Kroppen är täckt av tunna skärsår, uppsvällda och bleknade som om de legat i vatten länge. Naglarna är långa och svarta. En tjock, svart tunga vilar mot matta ståltänder i munnen. Hon svänger en tunn, rakbladsvass kedja i höger hand.

Jelena hämtar Sasja Purgatov. Hon ser ut den av de tre fördömda rollpersonerna som har mest gemensamt med Sasja och lovar att hämta honom senare.

ROLLSPELSTIPS: Riv dig själv lite tankspritt med naglarna över kroppen, som om du slet upp stora revor. Gör obscena an-

tydningar mot den rollperson som nefariten har bestämt sig för att hämta.

RÖR	26	UTS	2
UPP	18	STY	50
EGO	22	UTB	18
TÅL	46	KAR	14

LÄNGD: 160 cm

VIKT: 250 kg

SINNEN: Ser magiska auror och kan avläsa mental balans hos en människa

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

11 skråmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 260

FÖRMÅGOR: Talar alla mänskliga språk, Telepati, Förvrída tid och rum: som en människa med mental balans ± 300 , Byta skepnad till varelse upp till dubbla eller ned till halva sin storlek och vikt, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100 . Egoslag med högre effekt än nefariten krävs för att motstå kontrollen.

FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Pistol och revolver 15, Smyga 25, Undvika 25, Dolkar 25, Piskor och kedjor 45, Slåss utan vapen 20, Leta 15, Tortyr 75

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (Skr 1-6, ls 7-12, as 13-16, ds 17+), Naglar 30 (Skr 1-7, ls 8-13, as 14-18, ds 19+), Kedja 45 (Skr 1-6, ls 8-12, as 14-15, ds 16+)

MAGI: Dödens skola 50: Se genom döden (automatisk förmåga), Manipulera döden 40, Åkalla dödsvarelse 40, Binda dödsvarelse 30, Driva bort dödsvarelse 30, Exorcism av dödsvarelse 20, Dödsrikesvandring 40, Kroppsbyte 20, Voodoo-ritual 30, Förruttna annans kropp 30, Besvärjelsen Besätta, SV 30. Gör att hon kan besätta en människa i vår värld medan hennes egen kropp finns kvar i Purgatorium.

HEMORT: Purgatorium

Katja Katja är Kalenkos äldre dotter, formad till nefarit av Purgatov sedan han åkallats 1941. Hennes hud är helt svart, bitvis flagnad så att köttet skymtar under. Kroppen är täckt av ett rutnät av tunna stålkablar som skär några millimeter ned i köttet. Ögonen är svarta utan iris eller pupill. Håret är långt och flätat i små flätor som rör sig långsamt fram och tillbaka. Hon är klädd i en åtsmitande kort klänning av svart plast. En rad smutsiga, blodiga kirurgverktyg dinglar vid bältet. Katja hämtar Filip Kramer och ser ut den rollperson som har mest gemensamt med Filip för att hämta honom senare.

ROLLSPELSTIPS: Vira långsamt en hårlock fram och tillbaka runt fingret. Fingra på en tänkt skalpell.

RÖR 40	UTS 4
UPP 14	STY 38
EGO 24	UTB 15
TÅL 45	KAR 16

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 75 kg

SINNEN: Ser magiska auror och kan avläsa mental balans hos en människa

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6 (7 när hon slåss med en kniv i varje hand)

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +9

SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 255

FÖRMÅGOR: Talar alla mänskliga språk, Telepati, Förvridda tid och rum: som en människa med mental balans ± 300 , Byta skepnad till varelse upp till dubbla eller ned till halva sin storlek och vikt, Kontrollerar alla med negativ balans mellan -50 och -100.

FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Pistol och revolver 15, Smyga 25, Undvika 25, Dolkar 40, Piskor och kedjor 45, Slåss utan vapen 20, Leta 15, Tortyr 75, Slåss tvåhant

ANFALLSSÄTT: 2 Kirurgknivar 40 (Skr I-10, ls II-16, as I7-19, ds 20+)

MAGI: Dödens skola 50: Se genom döden (automatisk för-

måga), Manipulera döden 40, Åkalla dödsvarelse 40, Binda dödsvarelse 30, Driva bort dödsvarelse 30, Exorcism av dödsvarelse 20, Dödsrikesvandring 40, Kroppsbyte 20, Voodoo-ritual 30, Förruttna annans kropp 30, Besätta, SV 30. Gör att hon kan besätta en människa i vår värld medan hennes egen kropp finns kvar i Purgatorium.

HEMORT: Purgatorium

Om tyska polisen och Interpol lyckas få fram tillräckliga bevis för rollpersonernas skuld börjar den lokala Berlinpolisen jaga efter dem.

PERSONLIGHET: Varierar

ROLLSPELSTIPS: Var strikt. Ge korta order.

RÖR 13	UTS 10
UPP 12	STY 15
EGO 12	UTB 14
TÅL 11	KAR 10

LÄNGD: 175 cm

VIKT: 75 kg

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +1

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: varierar

MÖRKA HEMLIGHETER: varierar

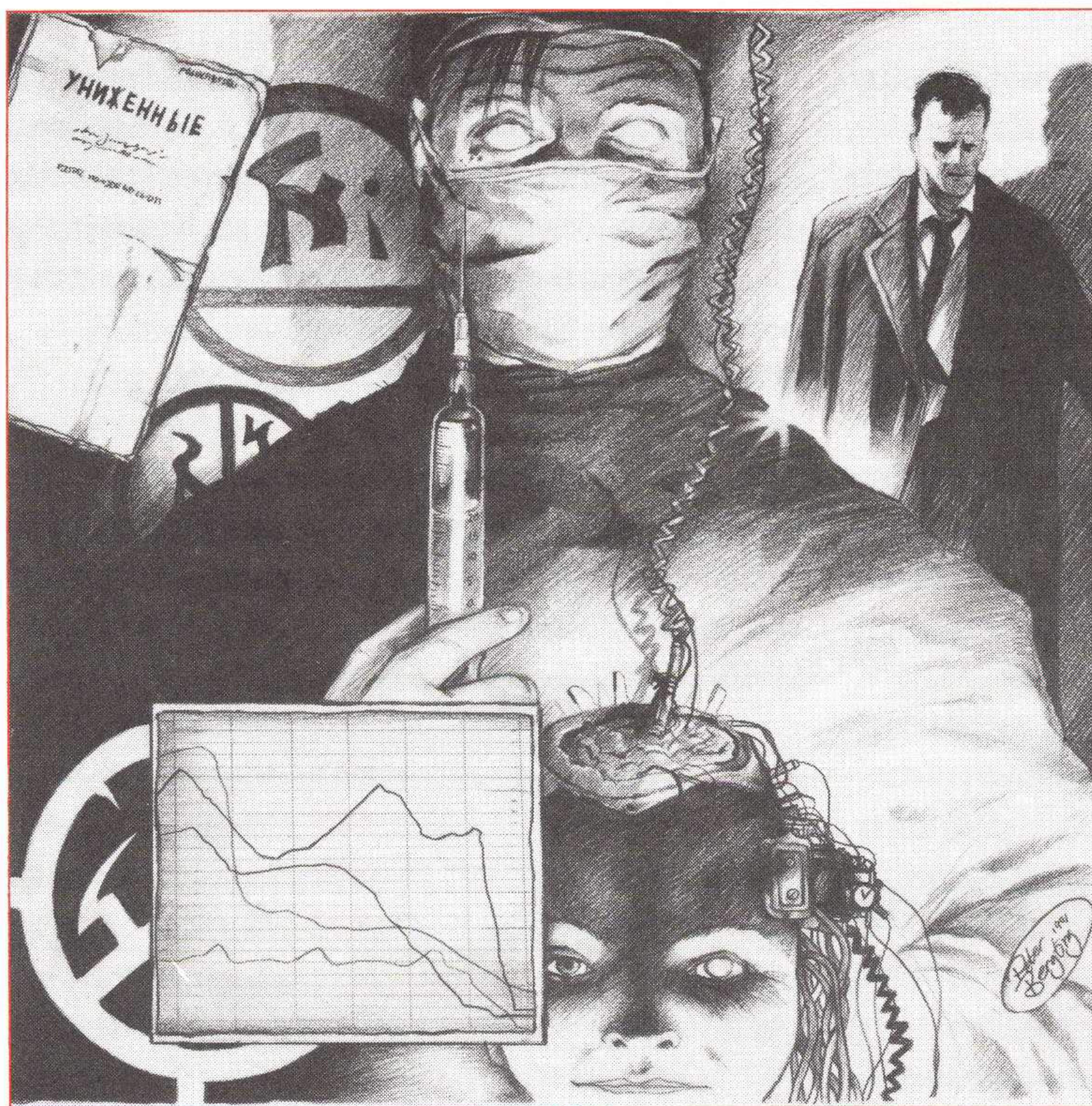
FÖRDELAR: varierar

NACKDELAR: varierar

FÄRDIGHETER: Automatvapen 10, Brottplatsundersökning 12, Förhörsteknik 10, Köra bil 12, Tyska 14, Engelska 8, Första hjälpen 10, Pistol och revolver 13, Slåss utan vapen 10, Smyga 13

UTRUSTNING: Batong, Glock M19, Heckler&Koch MP5 K (om de misstänker att RP är beväpnade), Kevlarvästar (om de misstänker att RP är beväpnade), Handklovar, Kommunikationsradio

HEMORT:



**ROLLPERSONERNA HAR
FLERA LEDTRÅDAR SOM
PEKAR I TVÅ RIKTNINGAR.**

En serie spår leder dem till Magdas och de tre ryssarnas gemensamma historia: mentalsjukhusen i Tyskland och Ryssland, Leningrad och kriget. Den andra leder dem mot de kontakter med högerextremister i Tyskland som Slaviska förbundet tycks ha.

Magdas bakgrund leder dem till sjukhuset i Frankfurt an der Oder och vidare till kapitel tre: Mörka drömmar. Slaviska förbundets kontakter leder rollpersonerna till Germanische Gemeinschaft och vidare till kapitel fyra: Tysk höst.

De olika delarna kan spelas i vilken ordning som helst. Det naturligaste är kanske att börja med mentalsjukhuset i Frankfurt an der Oder. Det går också bra att vä-

KUGGOR UR DET FÖRFLUTNA

va samman kapitel tre och fyra och spela dem parallellt. Kapitel tre utspelas då under nattens drömmar medan rollpersonerna utforskar intrigen i kapitel fyra på dagtid. Klarar du att hantera det är det gott och väl värt arbetet. Känslan av att verkligheten hotar att rasa samman blir starkare på det sättet.

Skulle rollpersonerna få för sig att inte alls besöka Frankfurtkliniken, eller om de helt har missat spåren dit, kommer Vandraren från kapitel tre att dyka upp en gemensam dröm för alla rollpersonerna och säga åt dem att bege sig dit. Det upprepas tills de gör som han säger.

Liktorn anfaller Alla liktorer på Jorden uppfattade att något hänt när Chagidiels inkarnater släpptes fria. Genom att ge de tre rollpersonerna Chagidiels märke hoppades inkarnaterna att lura liktorerna så att de börjar jagar rollpersonerna. Chagidiels märke blir mer uppmärksammat än deras egen existens och de får tid att skapa kroppar som de kan gömma sig undan liktorerna i.

Ivan Chezenko sänds av Binah för att undersöka vad som har hänt. Inom tre dagar från inkarnaternas befrielse finner han de tre rollpersonerna som bär dödsängels märke. Har de delat på sig hittar han den som har lägst mental balans först, sedan nästa inom ytterligare 12 timmar och den sista inom 6 timmar till.

När han hittar de tre rollpersonerna tar han för givet att de är Chagidiels inkarnater och går till anfall.

Rollpersonerna hinner precis se liktorn innan den angriper. De tre som bär dödsängels märke ser dess sanna form och måste slå ett egoslag för att inte chockas. Övriga rollpersoner ser bara en kortväxt präst i 50-årsåldern.

När Chezenko anfaller slungas alla närvarande rollpersoner in i Inferno. Verkligheten rämnar ett ögonblick av ursinnet i liktors anfall, tillsammans med förmågan att se in i Inferno som kommer av dödsängels märke.

Chezenko anfaller på ett dramatiskt sätt. Du får själv bestämma plats och tillfälle. På en restaurang, ett tåg, eller i ett parkeringsgarage är lämpliga platser. Om de har anhållits av polisen kommer han till dem i häktet och släpper av dem utanför polishuset. Liktorn kommer kraschande ut ur en vägg och medan murbruk och stenar rasar över rollpersonerna slungas de in i Inferno.

Allt öppnas runt dem. Väggarna faller utåt. Golvet försvinner under dem. Taket blåses bort. Allt av glas, kristall och porslin krossas. Träföremål och papper fattar eld. När dammet skingras står de högt uppe på resterna av den plats i vår värld där liktorn angrep dem. Runt dem och under dem breder en labyrint av rum, korridorer, trappor, hissar och schakt ut sig. En unken vind sveper över ruinerna. Golvet är slipprikt och täckt av slem. Mängder av knytnävsstora insekter med tydligt människoliknande drag, som människor inneslutna i skal och brosk, krälar runt på golvet och väggarna. De mumlar lågt. En bit bort ligger en stekelliknande insekt

i människostorlek och med vagt människolika drag. Den lägger oupphörligen ägg, som kläcks och ger liv åt nya insekter. De små insekterna äter sig in i stekelvarelsens kropp och den är till hälften förtärd redan. Dess ansikte är nästan helt mänskligt, plågat och vädjande. Rollpersonerna tycker sig känna igen det, men minns inte varifrån. Ute i mörkret kan de skymta fler steklar som slukas av mindre insekter. De ligger överallt i labyrinten.

Chezenko angriper dem med bara händerna. Han är ute efter att döda dem så fort som möjligt. Tar han de tre inkarnaterna med överraskning har han en god chans att lyckas, anser han. Han räknar med att inkarnaterna inte har lyckats återfå mer än en liten del av sin forna kraft.

Efter bara en stridsrunda inser Chezenko att något är fel. Rollpersonerna är inte på långa vägar tillräckligt kraftfulla för att vara ens försvagade inkarnater. Han avbryter anfallet och allt blir stilla. Se till att samtliga rollpersoner fortfarande är i livet, om än rätt illa tilltufsade. Rollpersonerna lägger märke till att tre skepnader närmar sig från varsitt håll i mörkret. När de kommer närmare känner rollpersonerna igen dem. Det är de tre nefariterna från Purgatovs villa. De går långsamt och beslutsamt fram mot dem, med blicken fäst på de tre rollpersoner som bär dödsängels märke. De utstrålar förväntan och glädje över att få plåga de tre utsedda i evigheter. Precis innan de når fram för Chezenko bort rollpersonerna ur Inferno. Det sista de ser är det vilda raseriet i nefariternas ansikten när de luras på sitt byte.

Chezenko för rollpersonerna till vår verklighet och återskapar illusionen av den plats där han först gick till anfall. Ingen annan som eventuellt var närvarande har reagerat. Rollpersonerna kan känna igen anletsdragen på människor i närheten från insekterna i Inferno. Chezenko föser upp rollpersonerna mot en vägg och frågar hotfullt ut dem. För varje lögn ger han sitt offer en örfil som motsvarar en skråma. Han är fullt kapabel att döda en av dem på det sättet för att få svar på sina frågor. Han vill veta vilka de är, varför de bär dödsängels märke, hur de hör samman med Chagidiel, var de riktiga inkarnaterna befinner sig och hur rollpersonerna har hamnat i den här situationen.

När han är nöjd med svaren ger han dem en mycket vinklad och bitvis lögnaktig beskrivning av vem han är och vad han tjänar:

“Jag är en ödmjuk Guds tjänare, säger han. Jag har utvalts av Rysslands ärkeängel och skyddshelgon att bekämpa de demoniska krafter som ni har släppt lösa. Ni har återskapat en ondskasom föddes för 50 år sedan, i Leningrad under kriget. Demonfursten Chagidiel steg fram ur en port som öppnades mot helvetet av desperata människor. Jag var en blygsam präst i staden under kriget. Jag utvaldes att stoppa det som hände. Genom att ingjuta Guds kraft i ett oskyldigt barn, den kvinna som ni kände som Magda, kunde jag fördriva demonen från staden. Men

han återvände inte till helvetet. En man som jag trodde stod på det godas sida hjälpte demonens tre gestalter att gömma sig i tre barns kroppar. De tre barnen växte upp till männen som ni dödade. Nu har ni släppt loss demonen. Det ligger på ert ansvar att fördriva den. Annars har ni förverkat er rätt att leva. Jag kan döda er här och nu”, säger han. Dessutom påpekar han att parasitinfectionen som rollpersonerna lider av bara kan stoppas om alla tre inkarnaterna förgörs och Chagidiel fördrivs. Chezenko kan tänka sig att berätta mer i detalj vad som hände 1941 och -42, men han förvrider hela tiden historien på samma sätt som ovan, så att han framstår som en Guds rättrogne förkämpe mot ondskan. Chezenko hävdar lögnaktigt för rollpersonerna att för att lyckas fördriva Chagidiel måste de återupprepa händelserna från 1942.

“Bara ärkeängels kraft kan fördriva demonen. Ni måste jaga ikapp och förgöra de tre inkarnaterna. Men det fördriver den inte. För att lyckas med det måste ni ta hjälp av ärkeängeln. Och se till att demonen inte lyckas gömma sig och undkomma igen. Sök upp mig när den tiden är inne”, säger han och försvinner.

Ockulta studier Ett besök på bokhandeln Mantra, kontakter med ockultister eller egna studier av ockult litteratur kan ge rollpersonerna lite kunskap om den “Chagidiel” som liktorn nämnde.

Rollpersoner som slår Ockult på effekt 5+ kan få reda på



ANNARS HAR NI FÖRVERKAT ER RÄTT ATT LEVA.
JAG KAN DÖDA ER HÄR OCH NU”

att Chagidiel ibland framställs som en förvrängning av visheten. I vissa verk är Chagidiel ett namn på helvetets åttonde krets. Det förekommer också som namn på en demon som äter barn i skogarna i Borneo.

Fakta om den typ av varelse som de fördömda rollpersonerna såg i Chezenkos gestalt är svåra att få fram. Det finns få så detaljerade beskrivningar av varelser i litteraturen. Flera beskrivningar av demoner och djävlar kan stämma in på Chezenko, men det är svårt att säga något säkert.

Till Frankfurtkliniken Rollpersonerna kan bege sig till mentalsjukhuset i Frankfurt an der Oder på flera olika sätt. Med bil är det säkraste sättet om de är jagade av polisen och/eller Slaviska förbundet. De klarar sig undan alla eventuella poliskontroller på vägen. Du kan låta dem nästan åka fast. De ser hur trafiken saktar in och polisen vinkar in enstaka fordon, men deras bil släpps förbi.

Tar de tåg eller buss kan de få problem. Är de efterlysta finns civilklädda spanare utplacerade på järnvägsstationer och flygplatser i och omkring Berlin. Det är en ren rutinåtgärd som alltid vidtas. Spanarna söker efter flera efterlysta samtidigt, så rollpersonerna får ingen speciell uppmärksamhet. Har de lyckats dölja sin identitet för polisen kan de resa fritt.

Slaviska förbundet jagar också efter dem. Purgatovs mafiaorganisation och den inre cirkeln har placerat ut sitt folk på samma platser som polisen. Förbundets män har 15 i uppmärksamhet och behöver en effekt på 12+ för att upptäcka rollpersonerna i folkmassan på en station. Har rollpersonerna förklätt sig dras effekten för Förklädnad från spanarnas Uppmärksamhetsslag. Blir rollpersonerna upptäckta av polisen får förbundet också reda på var de är, antingen genom att själva upptäcka dem eller genom källor inom polisen.

Blir rollpersonerna upptäckta skickar polisen tio man med H&K G 11, skyddsvästar, hjälmar och tårgas för att gripa dem. Rollpersonerna får en chans att komma med lugnt och stilla åtföljda av två civilklädda poliser. Om de vägrar skjuter

polisen mot benen för att fälla dem. Du kan låta dem överleva med något allvarligt sår vardera. Blir de gripna får de gå igenom de förhör och eventuella rättegångar som beskrivs i slutet av kapitel ett. Om Slaviska förbundet hittar rollpersonerna följer de efter dem för att anfälla vid ett lämpligt tillfälle. De vill i första hand fånga rollpersonerna levande för att kunna fråga ut dem och tortera dem i avskräckande syfte. Fem hantlangare från förbundet (värden som Alexis tre män) anfäller rollpersonerna.

Har någon av dem sjätte sinne känner han eller hon på sig att något är på gång, en krypande känsla av fara. Precis före ett anfall får den som har sjätte sinne en varning från det omedvetna och blir inte överraskad.

Rollpersoner som är poliser, agenter eller har kopplingar till den undre världen inser att det är dumt att färdas med allmänna kommunikationer utan att förklä sig. Förstår inte spelarna det kan du påpeka vad rollpersonernas erfarenhet säger dem.

Frankfurtkliniken Frankfurt an der Oder är en mellanstor, grå och dyster stad på gränsen till Polen. Förfallet är bitvis stort, särskilt i ytterområdena. Arbetslösheten är hög, som överallt i östra Tyskland. Folk sitter på bänkarna ute på gatan eller på billiga kaféer och diskuterar det dystra ekonomiska läget, arbetslösheten och hur dyrt allting har blivit.

En bro går över till polska sidan och trafiken med billiga livsmedel och varor från Polen är livlig. Det enda som livar upp staden är turisterna som kommer för att åka till Polen och handla. De åker med tomma bilar på morgonen och återvänder med överfulla lastutrymmen på kvällen.

Frankfurtkliniken ligger i utkanten av stadskärnan, där små industrier och verkstäder breder ut sig. De flesta är nedlagda eller arbetar på sparlåga. Kliniken är omgiven av grå hyreskaserner och övergivna industritomter. Närmaste granne är en spånplattfabrik. Luften känns tung och metallisk, fylld av flygande spånfragment från fabriken.

Kliniken är inrymd i en gammal herrgård, ombyggd i början av 60-talet. Den ligger på en liten höjd med en hög mur omkring. Muren är förfallen och förebadar själva klinikens yttre: förfall och uppgivenhet i en obehaglig blandning. Vägarna har varit vitrappade, men rappningen faller av i stora

sjok. En lerig väg som en gång var täckt av grus leder fram till ingången. Runt huset växer alsnår och förvildade prydnadsbuskar som tidigare bildade en trädgård. En misskött gräsmatta med buskliknande snår ligger framför huset. En sprucken stentrappa leder upp till huvudingången.

Det finns inga patienter eller vårdare utomhus när rollpersonerna kommer. De kan se ansikten med brinnande, nyfikna ögon tryckas mot de gallerförsedda fönstren, förvridna av det repiga blyglaset. Dagtid är ytterdörren olåst, men en rejäl klocksträng hänger bredvid dörren så rollpersonerna kan ringa på om de kommer efter 17.30. Damen i receptionen släpper i så fall in dem efter fem minuters väntan.

Dagtid är det bara att kliva på, även om de förstås kan ringa på. De släpps också då in av damen från receptionen.

Sjukhuset påminner rollpersonerna om kliniker de har sett på film, eller läst om i romaner. Det är så typiskt nedslitet och lantligt som något kan bli utan att bli en parodi på sig självt.

Karta över Frankfurtkliniken

Första våningen

1. HALL. Golvet är av sprucken marmor. Taket är välvt och har en gång varit målat, men nu bildar fuktskadorna ett flammigt mönster över rappningen. Hallen lysas upp av flämtande lysrör. Genom hela huset hörs ett klagande, svagt ylande.

2. EXPEDITIONSDISK. Bakom en disk sitter en äldre dam i grå klänning och stickar. Om rollpersonerna struntar i henne ropar hon efter dem att de måste anmäla sig i expeditionen. Om de pratar med henne fortsätter hon att sticka, men tittar upp när de har framfört sitt ärende och säger att hon ska meddela doktor Schafer. Hon reser sig mödosamt och går iväg genom gången till höger. Hon talar bara tyska. Om rollpersonerna talar något annat språk ber hon dem vänta på tyska och går för att hämta doktor Schafer.

3. TRAPPA. Trappan går i avsatser upp till övervåningen.

4. KAPPRUM. Ett tiotal ytterrockar och kappor hänger här.

5. TOALET. Det är obeskrivligt skitigt här, utan någon tvål eller papper.

6. DR DOPPLER. Dr Nicholas Dopplers kontor. Doppler är en lång och mager man i 35-årsåldern. Han skriver på sin avhandling i neurologi och är ointresserad av att behandla patienterna. Han lämnar ogärna sitt rum, där han sitter om-

given av travar med papper och hamrar på en gammal skrivmaskin. Om någon stör honom säger han att han inte vet någonting.

7. PERSONALRUM. Rummet är spartanskt möblerat med två kantstötta bord och åtta stolar. Längs ena väggen står två britsar med galonklädsel och två filtar. Vårdarna sover över här ibland. Här sitter alltid minst två vårdare som spelar kort och dricker öl. Stora mängder tomma ölflaskor står staplade vid ena väggen.

8. MATSAL. Tanken med matsalen var ursprungligen att den skulle användas som samlingslokal och matsal för de patienter som var friska nog. Den tanken övergavs för ett tiotal år sedan. Nu står hälften av de tio borden övertäckta. Ett märke i golvet markerar var ett piano tidigare fanns, det har dr Schafer sålt. Personalen äter lunch här inne. Porslinet förvaras i stora skåp längs ena väggen.

9. KÖK. Ett mycket gammalmodigt kök med en väldig koleldad spis och grova arbetsbänkar i trä och marmor. En fyrkantig kvinna i 50-årsåldern med uppsvällda fötter inkörda i stora träskor hasar runt bland pannorna.

En förståndshandikappad ung flicka skalar långsamt potatis över en bunke. Det är oerhört smutsigt. Väggarna är gråsvarta och taket fuktskadat. Det springer kackerlackor över golvet.

10. FÖRRÅD. Ett skafferi med gamla konservburkar, mjölsäckar och potatisbingar.

11. LINNEFÖRRÅD. Här finns rent linne staplat på hyllor tillsammans med tvångströjor och sjukhusrockar. I två stora lårar ligger nedspydd, blodig och smutsig tvätt.

12. FÖRRÅD. Udda möbler, en del verktyg och trasigt gammalt skräp förvaras här. I ett låst plåtskåp med ett rött kors på förvaras medicinerna. Dr Schafer och de avdelningsansvariga vårdarna har nycklar hit.

13. TERAPIN. Mot ena väggen står två snickarbänkar och en del verktyg hänger på väggen. Två bord står mitt i rummet. Längs andra väggen finns skåp som antagligen har innehållit arbetsmaterial, men nu står tomma. En ljus fläck på golvet markerar var en nu försvunnen vävstol har stått.

14. KONTOR. Dr Schafers sekreterare Vibeke Rausing sitter bakom ett skrivbord med en gammal skrivmaskin och höga travar med dokumentkorgar. Bakom henne hänger en bleknad, patriotisk affisch från den östtyska tiden. Rausing är klädd

i en grön dräkt och har små, runda glasögon. Hon ser mycket misstroget på rollpersonerna.

15. DR SCHAFFER. Helmut Schafer har ett relativt välstädat och ljust kontor som vetter ut mot en ödetomt. Han sitter bakom ett väldigt skrivbord i ena änden av rummet och bjuder rollpersonerna att slå sig ned i fåtöljer framför bordet. En liten persondator brummar på ett sidobord. Bokhyllor med medicinsk och psykologisk litteratur kantar väggarna. En söndernött blå heltäckningsmatta täcker golvet. Intetsägende grafiska blad pryder väggarna.

16. FÖRRÅD. Kontorsmateriel av olika slag förvaras här.

17. KANDIDAT SCHUMACHER. Eberhart Schumacher är medicine kandidat med inriktning på psykiatri. Han gör sin praktiktid på Frankfurtkliniken. Han har ett tillfälligt inrett kontor med ett skrivbord och en gammal skrivmaskin. Han ägnar största delen av sin tid åt att läsa in litteraturen till tentor han missade under den tidigare delen av kursen.

18. ARKIV. I ett förvirrande och ålderdomligt register i gamla arkivskåp finns alla journaler och rapporter från klinikens grundande 1961 till nutid. Här finns också de tidigare journalerna för alla patienter som följde med dr Tatlina från Moskva till Frankfurtkliniken.

Arkivet förvaltas av Karl Feuer, en kortväxt, hopkrupen man som ser ut att vara minst 75 år gammal. Han har ett eget, för omvärlden obegripligt arkivsystem som gör att det krävs ett lyckat Informationssökning och ändå tar 275 dagar för vem som helst annan att hitta någonting. Feuer tar bara fram dokument på dr Schafers uttryckliga order.

19. KÄLLARTRAPPA. Bakom en låst, omärkt trädörr finns trappan ned till källaren.

Andra våningen

1. HALL. Trappan kommer upp i en kal, vitmålad hall. Bastanta dörrar med tittluckor kantar väggen. En korridor går ut åt båda hållen från hallen. Den slutar i stäldörrar med texten "Avdelning 1" respektive "Avdelning 2". Här hörs tydligt klagande röster som ett lågt mummel.

2. PERSONALRUM. Två kala bord och några stolar utgör möbleringen. Mot ena väggen står en galonbrits med en filt av samma slag som i personalrummet en trappa ned. Här finns alltid minst en vårdare.

3. DUSCH OCH TOALET. Duschrummet är oerhört smutsigt med

sprucket kakel och brun-grå-svarta avlagringar som täcker väggarna. Mögel kryper ned från taket och upp längs väggarna från avloppen. Det kryper smådjur överallt på golvet.

4. STÄDSKRUBB OCH FÖRRÅD. Här förvaras städutrustning, brickor och medicinburkar, handfängsel och andra småsaker.

RUM 1-5. Här sitter de politiska fångar som ännu finns kvar av dem kliniken tog emot under 80-talet. Dr Schafer vill inte erkänna att de finns här, så han kan inte släppa dem. De är åtta stycken, fem män och tre kvinnor. Den äldsta är en man i 65-årsåldern och den yngsta en kvinna runt 30. Två patienter finns i vardera rum **1**, **2** och **5**. I rum **3** och **4** sitter ensamma patienter. Rummen innehåller två britsar. Ett minimalt fönster öppnar sig ut. Alla patienterna är kraftigt drogade. De har minimala pupiller och stirrar apatiskt rakt fram. Fem av de åtta har blivit svårt sjuka av vistelsen på kliniken och skulle antagligen sjukförklaras om de genomgick en sinnesundersökning. De tre andra, den unga kvinnan, en man i 40-årsåldern och en äldre kvinna, har bara varit på kliniken ett par år och är i relativt god kondition. Men de är så drogade att de inte kan säga något.

Rollpersoner med Kontaktnät: Östeuropeisk opposition eller ett intresse för tysk politik kan känna igen någon av patienterna. De är intagna under falska namn.

SAL 1. Salen innehåller 11 sängar. Tio tycks vara det normala. En extrasäng har rullats in och står mot fönstret. Sängarna har en sliten, avskavd stålstomme och kantas av halvhöga galler. Det luktar avföring, urin och smuts. Patienterna är klädda i vita sjukhusrockar. Fyra är bundna vid sina sängar. De andra sitter eller ligger ned. De är uppenbart inte lika drogade som de politiska fångarna i rum 1-5. När rollpersonerna kommer reser sig ett par av patienterna och kommer fram till dem.

SAL 2. Tio sängar står i salen. Här är patienterna mer vakna. Två spelar schack över en säng och alla tittar upp när rollpersonerna kommer. De verkar relativt friska och är inte lika smutsiga som patienterna i sal 1.

SAL 3. Tio sängar står i salen. Alla patienter utom två ligger apatiskt stilla i sina sängar eller mumlar lågt. Två hasar runt i rummet och stirrar tomt framför sig. Stanken av avföring, urin och smuts är stark.

SAL 4. Salen innehåller bara åtta sängar. Mot väggen står ett bord där tre kvinnor spelar domino. Två unga pojkar sitter

i fönsternischen och pratar. De verkar inte särskilt sjuka alls. Om rollpersonerna frågar förklarar vårdarna att det är patienter från trakten som åker hem till sina familjer över helgerna.

SAL 5. Tio sängar står i salen. Här finns huvuddelen av de patienter som dr Tatlina förde med sig från Moskva 1961. Alla tycks vara mellan 50 och 60 år gamla. De flesta sitter apatiska. Om rollpersonerna tittar noga ser de att alla har ärr på kroppen och ansiktet efter brännsår, skärsår eller andra skador. Tre av de tio är säkrade i sängarna med spännbälte. De kastar sig fram och tillbaka och vrålar eller morrar. När de tre rollpersoner som bär Chagidiels märke kommer in i salen grips alla av panik, börjar skrika och rusar undan. Tre svimmar. I sängen längst ned till höger sitter Pjotr upptryckt med sin docka i famnen. Han trycker sig längre in i hörnet om någon av de tre rollpersonerna kommer i närheten.

SAL 6. Tio sängar står i salen. Här finns fyra av de patienter som varit med ända sedan Moskva. De grips av panik om de får syn på de tre rollpersonerna som bär Chagidiels märke. Salens övriga sex invånare reagerar inte.

Källaren

1. KÄLLARGÅNG. Trappan kommer ned i en fuktig, stensatt källare som tillhört huset sedan det byggdes på 1700-talet. Under trappan ligger en stor, svart hund kopplad. Den tillhör en av vårdarna och hugger efter alla som kommer i närheten. När rollpersonerna kommer nedför trappan hör de vrål, ylanden, tjut från specialavdelningen.

2. PERSONALRUM. Ser ut som de andra personalrummen, förutom att den galonklädda britsen saknas. Här finns två bord, enkla stolar och en elplatta där en kaffepanna puttrar. De två vårdare som ser till specialavdelningen sitter alltid här och spelar kort. De har kofösarpikar liggande bredvid sig på bordet.

3. FÖRRÅD. Gamla sängar, möbler, trädgårdsredskap och extra tagelpannor till taket förvaras här. I ena hörnet av lagerutrymmet har vårdarna rensat upp och installerat en hembränningsapparat. Lukten från apparaten känns så fort man öppnar dörren. Ett tjugotal tomflaskor står staplade bredvid apparaten.

4. MATKÄLLARE. Tre silltunnor, säckar med mjöl och potatis, kålhuvuden, lök och morötter fyller källaren.

5. FÖRRÅD. Medicinsk utrustning från 60- och början på 70-talet står staplad här. Allt värdefullt är borta.

6. FÖRRÅD. En gammal brandspruta, sandsäckar, gammal städutrustning och 20 rullar tapeter som Schafer väntar med att sälja står här.

7. SPECIALAVDELNINGEN. Bakom en massiv ståldörr som öppnas med två nycklar finns specialavdelningen. När dörren öppnas blir ljudet från patienterna öronbedövande. Det är som att befinna sig på en hundgård. Längst bort i korridoren finns en vattenpost med en slang och hink upphängd.

CELL 1-4. Cellerna har inga hela dörrar, utan gallergrindar av förstärkt stål så att man ser rakt in i cellen. En liten lucka på gallret kan öppnas för att släppa in mat. Varje cell innehåller en patient. Här finns de absolut svåraste fallen. Två är kedjade vid den bortre väggen så att de inte når riktigt ända fram till grinden. De andra två hänger på gallret och sträcker ut kloförsedda händer i korridoren. Alla fyra är patienter som följde med dr Tatlina från Moskva.

Stanken är fruktansvärd. Vårdaren går aldrig in, utan spolar av patienten med vattenslangen och kastar in mat.

SPECIAL 1-2. Här är den lugnare specialavdelningen. Rummen har en gång varit helmadrasserade, men nu tittar betongen fram bakom sönderriven stoppning på väggarna. Fyra patienter är kedjade vid väggen i varje rum. De har tydliga fysiska förändringar, men är inte lika långt gångna som sina kamrater i cellerna. Vårdarna går in hit och kan röra vid patienterna, men om någon av de tre fördömda rollpersonerna kommer i närheten blir de här patienterna också som galna och försöker slita sönder sina kedjor.

Doktor Schafer Rollpersonerna förs till doktor Helmut Schafer om de önskar information om någon eller något. Han hälsar hjärtligt på dem och ber dem slå sig ned.

“Vad kan jag hjälpa till med då? Ni får ursäkta om jag är brysk, men min tid är dyrbar.”

Schafer betonar Dyrbar och ser menande på rollpersonerna. Försöker de fråga ut honom blir han mycket omedgörlig och upprepar hur “dyrbar” hans tid är. Har rollpersonerna vett att muta mannen med 500 DM, en värdefull klocka eller något liknande (Schafer är inte nogräknad) blir han mycket hjälpsam. Han visar dem glatt hela sjukhuset, utom de före detta politiska fångarnas rum.

Arkiven Rollpersonerna får fritt tillträde till klinikkens arkiv och Schafer säger åt arkivarien att hjälpa dem på alla sätt. Arkivarien förväntar sig en liten extra bonus på minst 50 DM för varje dag rollpersonerna befinner sig i arkivet och behöver hans hjälp.

I arkivet kan rollpersonerna se att Magda kom till Frankfurt 1951 från Kirovkliniken i Moskva. Det var samma år som Frankfurtkliniken öppnade, som en experimentell klinik för barn med tidiga personlighetsstörningar. De tre ryssarna kom samtidigt. Sammanlagt var det 44 barn och ungdomar som flyttades från Moskva till Frankfurtkliniken. 23 av dem finns kvar på kliniken. 14 har skrivits ut under årens lopp. Sju har dött på sjukhuset. Av de patienter som fortfarande finns på kliniken vistas 14 på öppna avdelningar och nio finns på specialavdelningen.

Pjotr När dr Schafer visar dem runt på sjukhuset lägger rollpersonerna märke till att en av patienterna som var bland de ursprungliga 44 från Moskva inte blir vettskrämd när rollpersonerna som bär dödsängeln märke kommer i närheten. Det är Pjotr Gallentinov. Efter någon minut ser han upp på en av de rollpersoner som inte bär märket och gör tecken åt honom eller henne att komma närmare. Är rollpersonerna bara tre stycken, så att alla är märkta, tecknar han åt den som har högst mental balans.

När rollpersonen kommer närmare (dr Schafer knuffar fram dem om de inte vill gå närmare och säger att Pjotr gör väldiga framsteg. Han brukar i vanliga fall vara helt katatonisk) sträcker Pjotr fram en liten docka han håller i handen. Den utvalda rollpersonen känner en stark impuls att ta dockan och utan att veta varför accepterar han eller hon gåvan.

Du kan använda Pjotr för att få in rollpersonerna på rätt spår om de är helt ute och cyklar. Pjotr kan i så fall med några få valda ord ge dem den information de behöver för att komma vidare — anknytningen till Ryssland och till de tre ryssarnas kontakter och förflutna.

Den svarta dockan Pjotr har fått sin docka av Dimi Nesterov, ikonmakaren som skötte Chezenko när han blev liktor och målade den svarta ikonbilden. Dockan är en koppling mellan de barn som är fångna i Chagidiels dröminferno och den kraft som Nesterov släppte lös när han befriade

ett antal barn från Kalenkos hus, mot den svarta madonnans vilja. Dockan har ingen bindning till Binah. Den är bara en koppling mellan barnen och minnet av att det fanns någon där som försökte hjälpa dem. Den bindningen kan rollpersonerna utnyttja när de ska befria barnen. När rollpersonerna går in i drömmen i kapitel tre hjälper dockan dem att befria de fångna barnen. Den ger barnen hoppet tillbaka. Vandraren, den Pjotr som kommer från framtiden och uppsöker rollpersonerna, gjuter sin kraft i dockan för att befria sitt eget dröm-jag i det förflutna och de andra barnen som finns bundna i drömmen.



IBLAND VERKAR DE Knappt MÄNSKLIGA

Specialavdelningen Vill rollpersonerna gå ned i källaren och titta på specialavdelningen blir doktor Schafer märkbart nervös och varnar rollpersonerna att det som finns där inte är något för lekmän. Envisas rollpersonerna kräver han rent ut 2000 DM kontant för att släppa ned dem i källaren. Schafer säger till rollpersonerna att vara beredda på det värsta.

“Det rör sig om patienter med en extrem form av stigmatisering. Ibland verkar de knappt mänskliga.”

Schafer går före dem nedför den smala trappan till källaren och knackar på dörren till vårdarnas rum. En storväxt man kommer ut och nickar tyst när Schafer förklarar att rollpersonerna ska titta på patienterna. Med en rejäl nyckel från den rasslande nyckelknippan i bältet låser han upp dörren.

Schafer håller sig i bakgrunden och går inte med in. Han svettas och händer darrar lite. Den tunga ståldörren svänger upp och de kan höra vrål som från vilda djur. Motvilligt släpper vårdaren förbi rollpersonerna. Han gör tecken åt dem att hålla sig en bit från gallren.

Rollpersonerna skymtar något som definitivt inte ser mänskligt ut. Patienterna är nakna. Taggiga skelettdelar stick-

er ut ur skinnet på ryggen och vid lederna. Här och var har huden flagnat och blottar vad som ser ut att vara solkig vit plast och matt metall. Huvudena är deformerade med framskjutna käkar fyllda av rovdjurständer och låg panna. Några är påfallande håriga, andra helt hårlösa. Grova klor repar cementgolvet när de försöker komma åt dem ute i korridoren. När de tre rollpersoner som bär Chagidiels märke kommer i närheten blir de som galna. De kastar sig fram och försöker slita av kedjorna och rycka upp gallergrindarna. Vill du ha li-

te fart här kan en av dem lyckas och komma loss.

De rollpersoner som bär dödsängels märke kan skymta hur cellernas väggar är till hälften raserade och hur en labyrint av små rum och gångar breder ut sig runt källaren. De ser delvis ut i Inferno, eftersom illusionen nästan har rämnat av trycket från de intagnas skräck och smärta.

Stannar rollpersonerna kvar mer än några minuter blir alla patienter plötsligt än mer vilda och paniska. De tjuoter och försöker krypa in i hörnen och gömma sig. Tunga fotsteg hörs och tre skepnader skymtar långt borta i Inferno. De kommer snabbt närmare och de rollpersoner som bär dödsängels märke känner igen de tre nefariterna. Inga andra ser vare sig Inferno eller nefariterna, men Schafer anar deras närvaro och blir oerhört nervös.

De gör klokt i att ge sig av snabbt, annars angrips de av nefariterna. Det räcker att de lämnar källaren så kommer de undan.

Frågar de dr Schafer, som vid det här laget är ganska uppörd, om mer information hänvisar han dem till dr Tatlina som är pensionerad och bor kvar i Frankfurt an der Oder.

“Hon förestod kliniken före min tid. Hon kan nog svara på alla era frågor. Nu måste jag be er att åka.”

Rollpersonerna får Tatlinas adress och kan lämna en mycket uppskakad dr Schafer.

Natalja Tatlina Det är lätt att hitta doktor Tatlina. Hon är välkänd och respekterad i hela Frankfurt an der Oder. Om rollpersonerna frågar någon lite äldre person kan de få en vägbeskrivning till hennes hus.

Tatlina bor i ett välskött litet hus en bit utanför staden. Det är ett gammalt trähus omgivet av en prunkande trädgård fylld av dr Tatlinas stora passion — rosenbuskar. Kommer rollpersonerna dit på dagen påtar hon i trädgården när de dyker upp. Hon tittar upp när de kommer.

Förklarar rollpersonerna vad de vill nickar dr Tatlina förstående och bjuder in dem på kaffe och bullar. Rollpersonerna förs in i ett gammaldags litet hem fyllt av bokhyllor, spetsdukar, små porslinsvaser och sirliga trämöbler. Allt är rent, men i en fasansfull oordning. Rollpersonerna har svårt att förstå hur Tatlina kan hitta något i röran. Hon makar undan diverse böcker, tidskrifter och en ofattbart fet, vit perserkatt ur soffan och erbjuder rollpersonerna att slå sig ned.

Tatlina frågar ut rollpersonerna ordentligt om vilka de är och varför de vill veta något om barnen från Moskva. Berättar de om vad som har hänt Magda kan de lätt få dr Tatlina att tala. Hon har alltid varit svag för Magda.

Dr Tatlina berättar att hon under kriget var föreståndare för Kirovkliniken i Moskva. Våren 1943 fick hon besked om att en grupp barn med svåra krigspsykos fanns i ett uppsamlingsläger utanför Moskva, närmare bestämt läger S-17.

Hon reste dit och fanns en grupp barn som levde under vidriga omständigheter. Tydligen hade de råkat mycket illa ut under kriget. De kom enligt uppgift från Leningrad.

Dr Tatlina lät föra barnen till Kirovkliniken. De vårdades sedan under flera år. Sju av de ursprungligen 51 barnen dog under de första åren. 1951 fick hon erbjudandet att öppna Frankfurtkliniken som en modern klinik just för unga med tidiga störningar. Hon förde med sig patienterna från Moskva till Tyskland. I början av 60-talet friskskrevs 14 av patienterna. Magda och de tre ryssarna var fyra av dem. De övriga tycktes tyvärr obotligt skadade. Hon tror att några av dem som friskskrevs senare togs in på andra mentalsjukhus.

Frågar rollpersonerna om Magda och de tre ryssarna kan hon dra sig till minnes två saker. Först och främst att Magda faktiskt verkade nästan frisk när dr Tatlina träffade henne första gången i lägret, men hon blev snart mycket sämre så snart hon kom till kliniken.

Dessutom minns hon att de tre ryssarna alltid höll ihop. De vek aldrig från varandras sida. De andra barnen undvek de tre, som kunde göra de mest bestialiska saker mot sina kamrater om de inte hölls efter. Två av barnen som dog på ett tidigt stadium blev mer eller mindre ihjälplågade av de tre. Det enda barn som inte undvek de tre pojkarna var faktiskt Magda. Det verkade också som om de var rädda för Magda. De försökte undvika henne och ville inte bråka med henne.

Frågar rollpersonerna om Pjotr Gallentinov kommer dr Tatlina ihåg honom också. Han var en tyst liten pojke med intensiva ögon. Han gick alltid omkring med en liten svart porslinsdocka, som mirakulöst nog aldrig någon tog ifrån honom. Visar rollpersonerna upp dockan de fick av Pjotr känner dr Tatlina igen den och frågar varför de har den.

“Pjotr släppte aldrig den dockan. Den verkade vara det enda han brydde sig om. Konstigt.”

Tatlina kan ge rollpersonerna gamla adresser till de 14 som friskskrevs under 60-talet om de frågar efter det.

Utskrivna patienter Rollpersonerna kan försöka spåra upp de 14 patienter som skrevs ut av dr Tatlina under 60-talet. Magda och de tre ryssarna var fyra av dem, det vet de. Tio personer återstår.

Ingen bor kvar på de nästan 30 år gamla adresser som rollpersonerna fick av Tatlina. Däremot kan de spåra dem via de gamla adresserna. Genom att besöka dem (samtliga ligger i Frankfurt an der Oder) kan rollpersonerna få reda på att fem av patienterna tog livet av sig inom fem år från friskskrivandet. Det finns fortfarande kvar grannar som minns det.

De återstående fem är det svårare att få fram något om. Rollpersonerna kan kontrollera folkbokföringen, polisregistren och telefonkatalogen i stan. De kan också höra sig för hos sjukvården om några av dem har sökt hjälp genom åren. Dr Büger kan hjälpa dem med det.

Med hjälp av folkbokföring, polisregister och medicinska journaler från dr Büger kan rollpersonerna få fram att alla fem har sökt sjukhusvård regelbundet under 60- och 70-talen, men de tycks ha klarat sig utan vård under 80-talet. Tre har dött av naturliga orsaker under de senaste tio åren. Två lever fortfarande. Rollpersonerna kan få fram deras adresser utan större problem.

Att söka i myndigheternas register är egentligen inte tillåtet och vill rollpersonerna göra det måste de muta någon lägre tjänsteman. Det finns alltid en risk, om än liten, att personen i fråga är omutbar så det är inte helt riskfritt. Det mest praktiska är kanske att kontakta dr Büger och be om hjälp. Han bryr sig inte om polisens jakt efter rollpersonerna. Han misstänker att mordanklagelserna är falska och har en nära koppling till den intressanta parasitsjukdomen. Han blir glad om de hör av sig och vill gärna veta vad som har hänt.

Har rollpersonerna problem med polisen bör de vara extra försiktiga. Är de inte förklädda är det alltid en chans på tio att de ska bli igenkända om de besöker någon myndighet. Har de förklätt sig försvinner den risken nästan helt.

Ethel och Laila De som ännu lever av patienterna som skrevs ut är två damer i övre medelåldern: Ethel Brockman och Laila Nemtseva. Båda har flyttat från Frankfurt an der Oder till den grå betongförorten Marzahn utanför östra Berlin. De har hållit kontakt med varandra genom åren och bor i samma område.

Ringer rollpersonerna upp dem och förklarar varför de vill träffa dem går damerna med på det. De vill inte prata om det förflutna per telefon, men föreslår att de ska träffas hos någon av dem.

“Sånt här bör diskuteras i lugn och ro, över en kopp kaffe, eller hur?” säger Ethel.

Rollpersonerna kan bestämma en tidpunkt att besöka damerna. När som helst mellan 09.00 och 23.00 går bra, men eftermiddagen passar bäst.

Rollpersonerna kommer fram till ett väldigt förortsområde med grå betonghus i tolv våningar. Små gräsplättar utan träd eller buskar finns mellan husen. Det drar kallt. Det syns att husen byggdes snabbt någon gång på 70-talet. Putsen har redan börjat flagna och betongen är fylld av ilska utrop från sprayflaskor. Några barn leker i ett utbränt bilvrak på parkeringsplatsen.

Inne i porten är förfallet ännu värre. Stanken är svett och urin slår emot rollpersonerna som en mur. Ett fyllor ligger och sover i brandtrappan, en avsats på vägen ned mot källaren. Han är inrullad i tidningspapper och ligger på en kartongbit. Flera tomma spritflaskor av billigaste slag står mot väggen.

De tre rollpersonerna som bär dödsängeln's märke ser hur ett tiotal stora, vanskapta skalbaggar, nachtkäfer, hungrigt kretsar runt mannen. De ser också en trappa som leder ned i mörkret bakom honom. Ytterligare ett tiotal nachtkäfer kommer krälade uppför trappan. Övriga rollpersoner ser bara den berusade mannen skakas av kramper i sömnen.

Ingriper inte rollpersonerna börjar nachtkäfer släpa ned mannen för den mörka trappan, samtidigt som de förtär honom levande. Anfaller rollpersonerna viker de undan från dödsängeln's utvalda och flyr.

Ethel Brockman bor på andra våningen. Hissen fungerar inte om man inte har rätt nyckel, så de får gå i den stinkande brandtrappan. När de ringer på öppnar en gråhårig liten dam. Har inte rollpersonerna ringt i förväg frågar hon vad de vill. När hon hör deras ärende rynkar hon pannan, bjuder dem att stiga in och ringer efter Laila.

Lägenheten är välstädd och ordentlig med oändligt många helt dammfria små prydnadssaker uppställda överallt. Möblerna är enkla men hela och en liten TV står på en byrå. Ringde rollpersonerna och förvarnade finns Laila här och hälsar vänligt på dem. Annars kommer hon efter fem minuter. Hon ser något yngre ut än sin väninna, men ändå äldre än sina 55 år.

Rollpersonerna bjuds på starkt, svart kaffe och släta ve-tebullar. De två damerna är trevliga och pratsamma. De tycks trivas med livet. När rollpersonerna börjar ställa frågor om Frankfurtkliniken och tiden i Ryssland blir de nervösa och rör frenetiskt i kaffet.

De kan ge en del intressant information, uppblandad med nervösa små skratt och försök att byta till något trevligare samtalsämne. De har också hemska mardrömmar, liknande rollpersonernas. De minns vagt ett vidrigt läger “före sjukhuset i Ryssland”. En ung dam räddade dem därifrån, dr Tat-lina. De har svaga minnen från tiden före det vidriga läget

“Vi var där allihop. Det var mörkt. Jag kan inte minnas hur det såg ut. Det är som en svart fläck.”

Allt annat är grundligt förträngt. Det är därför de fortfarande är i livet och fungerar någorlunda.

Spelledarpersoner

Ivan Chezenko Ivan är klädd i svart prästkappa. Han är till det yttre i 50-årsåldern, kort och smärt med lätt grånat hår. Han ser utomordentligt frisk och välvårdad ut och talar med mild, vänlig röst. I själva verket är han en liktor. Den som kan se genom illusionerna ser honom som en naken, 2,5 meter lång och groteskt fet varelse med långa, blåsvarta naglar och en tjock tunga som hänger ned över buken. Munnen kantas av sylvassa små tänder. Huden är blek och halvgenomskinlig. Blåröda organ pulserar under huden. Kroppen är täckt av ett grågrönt nät som skär in i köttet, i själva verket en effektiv rustning som absorberar 10 poäng från alla typer av vapen. Rösen är hes och hotfull. Den som ser Chezenkos sanna skepnad måste slå ett omodifierat egoslag för att inte chockas.

PERSONLIGHET: Chezenko är blint lojal mot Binah och Demiurgens plan för mänskligheten. Han föraktar människor och ser sig själv som en högre stående varelse.

ROLLSPELSTIPS: Tala vänligt och le milt. Knäpp händerna och tryck dem mot bröstet. Byt fullständigt spelstil när du tilltalar dem som kan se Chezenko i liktorsform. Då blir du hes, lägger händerna som klor mot bordsskivan och dreglar med halvöppen mun. När du talar med någon utan vidgat medvetande återgår du till den blida prästrollen.

RÖR 40	UTS 12 (3)
UPP 36	STY 50
EGO 30	UTB 44
TÅL 55	KAR 18

LÄNGD: 170/250 cm

VIKT: 70/450 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +10

SKADEKAPACITET:

12 skråmor = 1 lätt sår

11 lätta sår = 1 allvarligt sår

9 allvarliga sår = 1 dödligt sår

dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 305

MENTAL BALANS: Irrelevant så länge han inte återtar mänsklig form. Han kan inte chockas.

NATURLIG RUSTNING: 2

YTTRE RUSTNING: 10

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/s, Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Automatvapen 15, Diplomati 30, Förhörsteknik 30, Första hjälpen 30, Humaniora 50, Informationssökning 50, Kontaktnät: rysk-ortodoxa kyrkan 30, sovjetadministrationen 30, Kryptografi 30, Köra bil 30, Pistol och revolver 30, Rysk-ortodox liturgi 40, Slåss utan vapen 40, Säkerhetssystem 50

UTRUSTNING: Svart prästkappa, Glock 19

MAGI: Vansinnets skola 40: Se genom illusionen 30, Manipulera sinnen 30, Åkalla vansinnesvarelse 30, Binda vansinnesvarelse 30, Driva bort vansinnesvarelse 30, Exorcism av vansinnesvarelse 30, Vansinnesvandring 30, Vansinnesmördare 25, Förändra sin kropp 25, Deformera annans kropp 40

HEMORT: Leningrad

LIVSLÄNGD: oändlig

Dr. Natalja Tatlina Dr Tatlina är en kortväxt, rynkig dam i 75-årsåldern, med klara blå ögon och kortklippt vitt hår. Hon är klädd i flanellbyxor och en hemstickad kofta. Tatlina började sin bana i Moskva i början av 30-talet och arbetade under hela sitt liv nästan uteslutande med mediciner, elektroterapi och andra typer av kroppsliga behandlingar.

På gamla dar har hon börjat intressera sig för samtalsterapi och psykoanalytiska behandlingsmetoder. Hon pensionerades från sin tjänst som överläkare för Frankfurtkliniken 1981 och lämnade över till dr Helmut Schafer.

PERSONLIGHET: Dr Tatlina är en hängiven psykiatriker. Hon kan prata om psykiatrisk, neurologisk och psykoanalytisk teori i timmar om ingen stoppar henne. Hon är aningen distraherad och har en tendens att behandla alla under 65 som mindre vetande.

ROLLSPELSTIPS: Kisa en smula som om du var aningen när-synt. Kalla alla manliga rollpersoner för "unge man" och alla kvinnor för "flicka lilla". Tala lite mästrande, som en lärarinna till en skolklass.

RÖR 8	UTS 11
UPP 10	STY 6
EGO 17	UTB 22
TÅL 9	KAR 14

LÄNGD: 150 cm

VIKT: 45 kg

FÖRFLYTTNING: 4 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: -1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 75

MENTAL BALANS: +15

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment

FÖRDELAR: Empati, Gott rykte, Pacifism

NACKDELAR: Förträngning (experiment hon utförde på 30-talet), Mardrömmar

FÄRDIGHETER: Engelska 10, Första hjälpen 15, Gifter och droger 15, Hypnos 15, Latin 10, Ryska 15, Medicin 15, Farmakologi 12, Neurologi 15, Psykiatri 15, Psykoanalys 15, Tyska 18

MAGI: ingen

HEMORT: Gartburg

Dr Helmut Schafer Dr Schafer är en lång, muskulös och något överviktig man med svart helskägg och kortklippt mörkt hår. Han har en bullrande röst och stora, svettiga händer. Under den vita läkarrocken skymtar strikta mörka kläder. Schafer tog över ansvaret för Frankfurtkliniken i början av 80-talet. Han fick tjänsten med östtyska säkerhetstjänstens goda minne och flera regimkritiker har förts till kliniken för att röjas ur vägen. Han har försökt maximera antalet "politiska patienter" som kliniken fick extra betalt för under den östtyska regimen. Övriga patienter struntade han helt i. Han använde dem tidvis som försökspersoner i egna, mycket tveksamma experiment. Han har på senare år börjat experimentera med magi. Efter återföreningen har han försökt röja upp inför väntade inspektioner från tyska medicinalstyrelsen.

PERSONLIGHET: Dr Schafer är en oseriös mutkolv som struntar i patienterna. Han är inställsam och oerhört artig, men blir uppenbart nervös när kliniken får besök. Han vill få ut rollpersonerna så fort som möjligt.

ROLLSPELSTIPS: Gnid händerna mot varandra och le fårakigt. Nicka hela tiden instämmande och tala med smörig röst.

RÖR 14	UTS 11
UPP 12	STY 18
EGO 15	UTB 19
TÅL 13	KAR 15

LÄNGD: 185 cm

VIKT: 80 kg

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +2

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 95

MENTAL BALANS: -25

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment, Skyldig till brott

FÖRDELAR: Magisk intuition

NACKDELAR: Dåligt rykte, Fobi (avskyr barn), Förföljelsemani, Girig, Lättretlig

FÄRDIGHETER: Engelska 10, Första hjälpen 10, Gifter och droger 12, Latin 10, Tyska 15, Medicin 15, Farmakologi 10, Neurologi 15, Psykiatri 15

MAGI: Vansinnets skola 8: Se genom illusionen 10, Manipulera sinnen 8

HEMORT: Frankfurt an der Oder

Pjotr Gallentinov Pjotr är en härjad man i 50-årsåldern. Han är lång och lätt överviktig med långt, gråsprängt hår och en kraftig höknäsa. Ögonen är bruna och stirrande. Han bär en vit sjukhusjacka knuten på ryggen och ett patientband om handleden. Pupillerna är något för stora och antyder att han är drogad.

PERSONLIGHET: Pjotr är i grunden hjälpsam och godhjärtad, men fullständigt galen. Det är svårt att få något vettigt ur honom.

ROLLSPELSTIPS: Lägg armarna om dig själv och stirra tomt ut i fjärran med stora ögon. Vagga lätt fram och tillbaka. Säg egendomliga saker utan sammanhang. Räkna allt omkring dig tyst för dig själv.

RÖR 12	UTS 7
UPP 8	STY 15
EGO 16	UTB 1
TÅL 14	KAR 10

LÄNGD: 185 cm

VIKT: 90 kg

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 100

MENTAL BALANS: -30

MÖRKA HEMLIGHETER: Utsatt för brott

FÖRDELAR: Magisk intuition

NACKDELAR: Förträngning (hela barndomen), Mardrömmar, Schizofreni, Tvångstankar (räknar maniskt allt omkring sig)

FÄRDIGHETER: Drömkonst 10, Ryska 5, Tyska 10

UTRUSTNING: Rysk docka

MAGI: ingen

HEMORT: Frankfurtkliniken

Förvridna mentalpatienter I källaren under Frankfurtkliniken förvaras patienter som har svåra fysiska förändringar sedan många år tillbaka. Några av dem var förvridna redan när de kom från Leningrad, andra har förändrats fysiskt under åren på sjukhuset. När rollpersonerna besöker sjukhuset är risken liten att de ska konfronteras med patienterna. Men när de återvänder till Frankfurtkliniken i drömmen möter de förvridna patienter som jagar dem genom sjukhuset.

De svårast skadade patienterna är knappt mänskliga. De har fisklika, uppförstorade ögon och saknar kroppsbehåring. Händerna slutar i grova klor och ansiktet domineras av starka käkar. På några av dem flagnar huden och solkig plast eller metall skymtar under. Några har repliknande tentakler istället för hår. Andra har sår som efter fruktansvärd miss-handel över hela kroppen. De är klädda i nedspydda, blodiga sjukhusrockar som är knutna på ryggen.

PERSONLIGHET: Patienterna är fullständigt vansinniga. De vrålar och dreglar och sliter i gallren. De kan inte tänka en tanke till slut utan drivs bara av förvirrade känslor.

ROLLSPELSTIPS: Rulla med ögonen, vråla, riv dig själv över kroppen, grip efter spelarna som för att slita dem i stycken.

RÖR 15	UTS 6
UPP 8	STY 25
EGO 10	UTB 1
TÅL 16	KAR 10

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 90 kg

SINNEN: Ser i mörker

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: +3

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: -100

MÖRKA HEMLIGHETER: Offer för brott

NACKDELAR: Psykos, Fobier, Förträngningar, Tvångstankar & -handlingar

FÄRDIGHETER: Gömma sig 16, Ryska 4, Slåss utan vapen 20, Smyga 16, Tyska 3

ANFALLSSÄTT: Bett 16 (Skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), Klor 20 (Skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+)

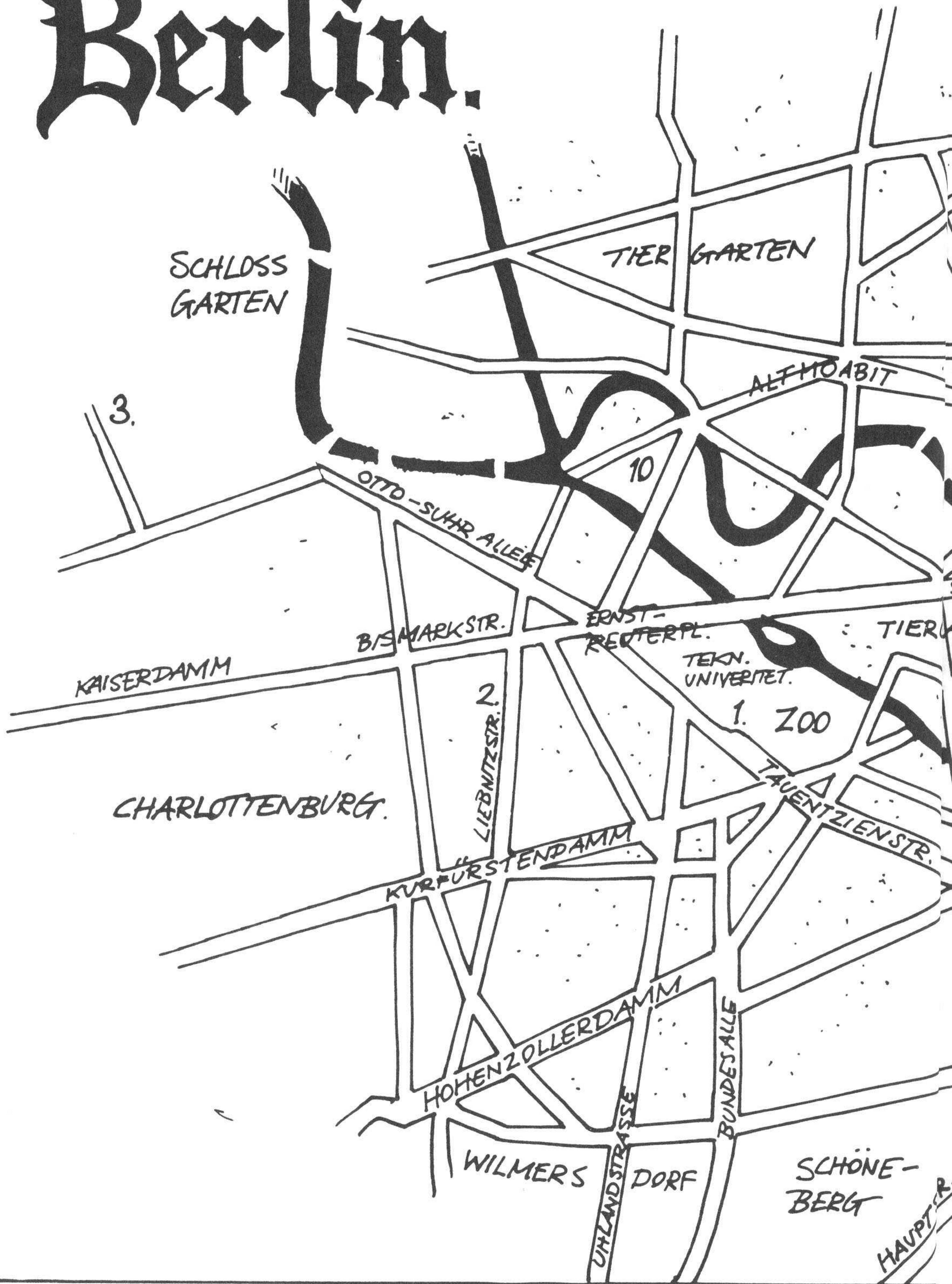
MAGI: ingen

HEMORT: Frankfurtkliniken/Drömkliniken

ANTAL: 14

SP **ARTOR**

Berlin.





MAGDAS LÄGENHET I HAMBURG

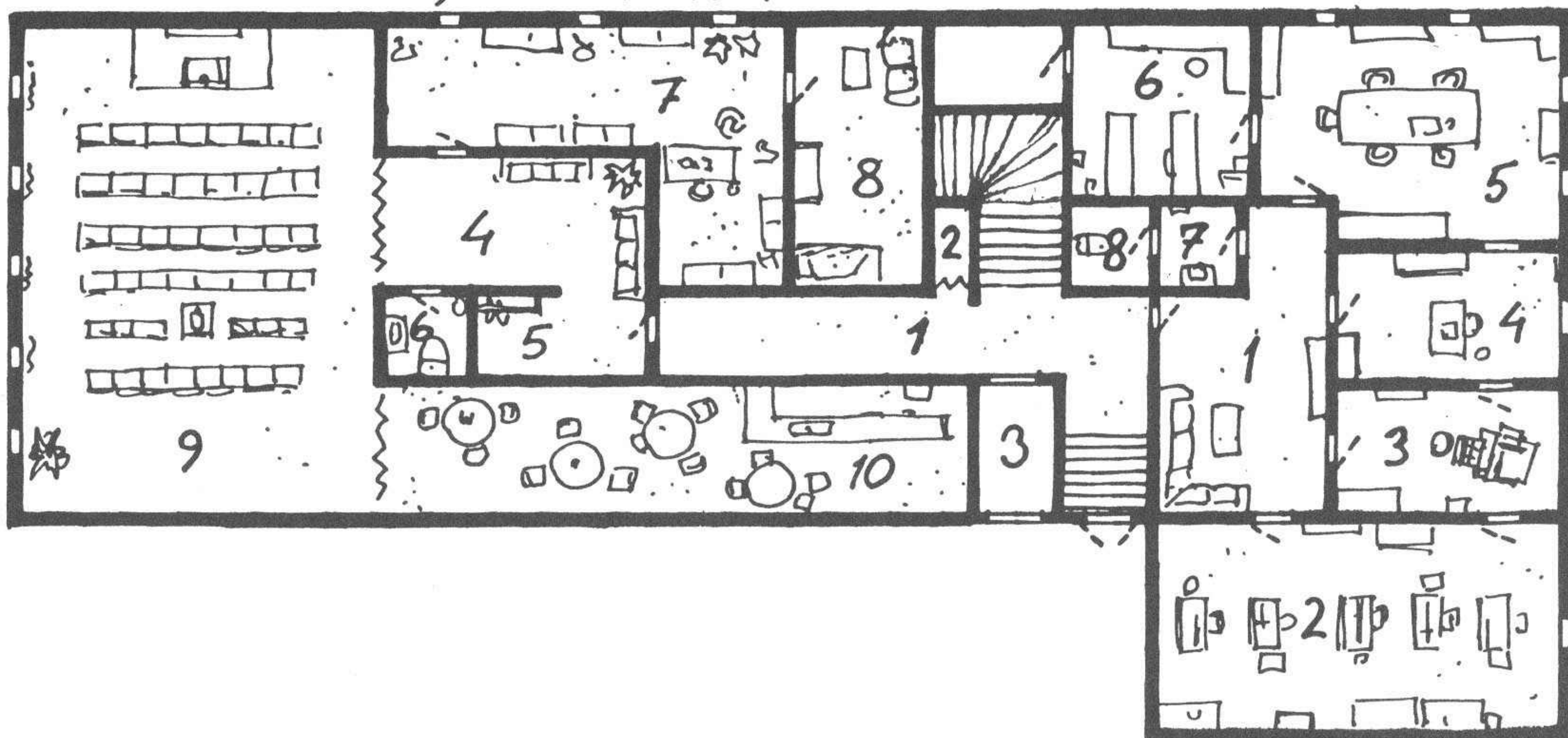


MAGDAS LÄGENHET I BERLIN



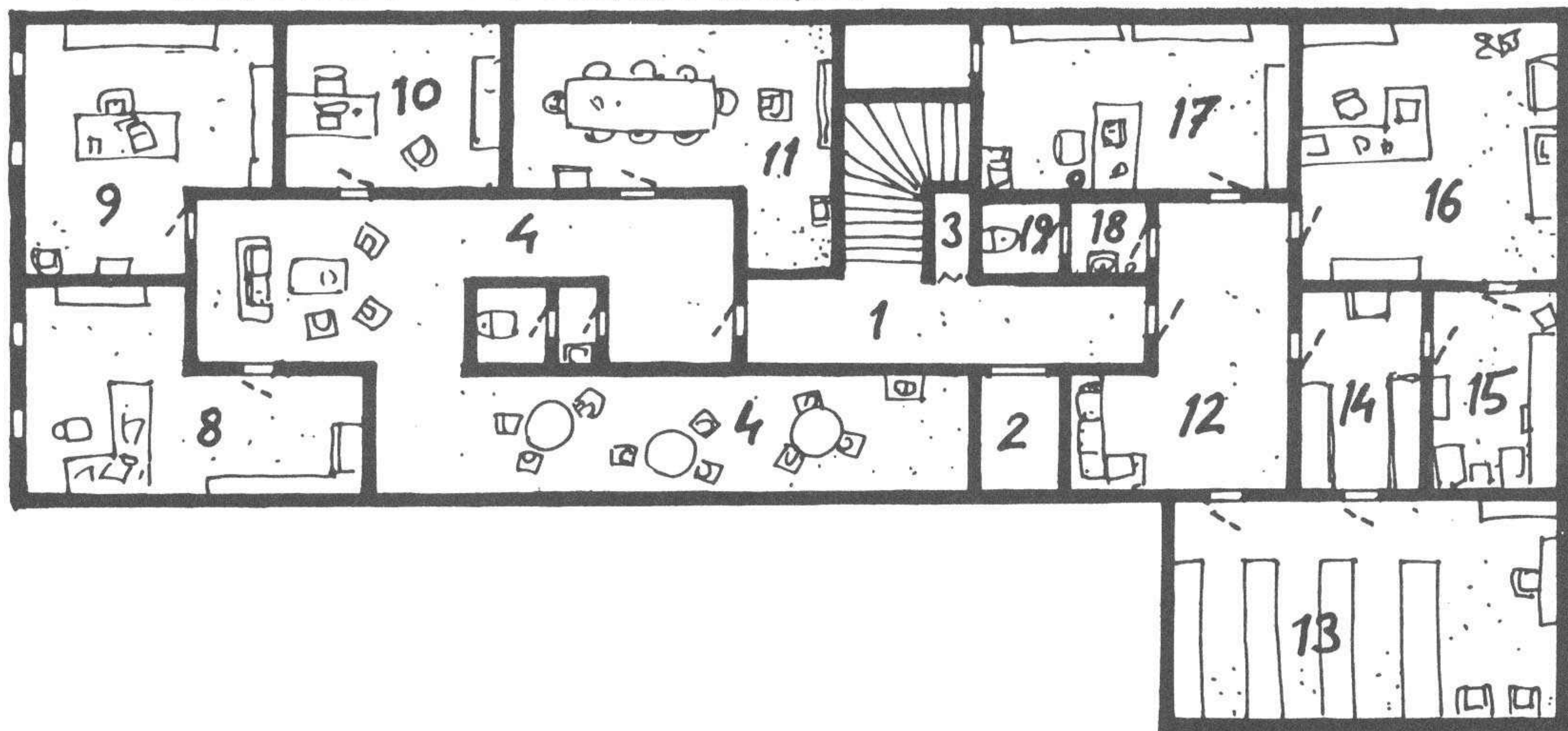
SLAVISKA FÖRBUNDET, BOTTENVÅNINGEN

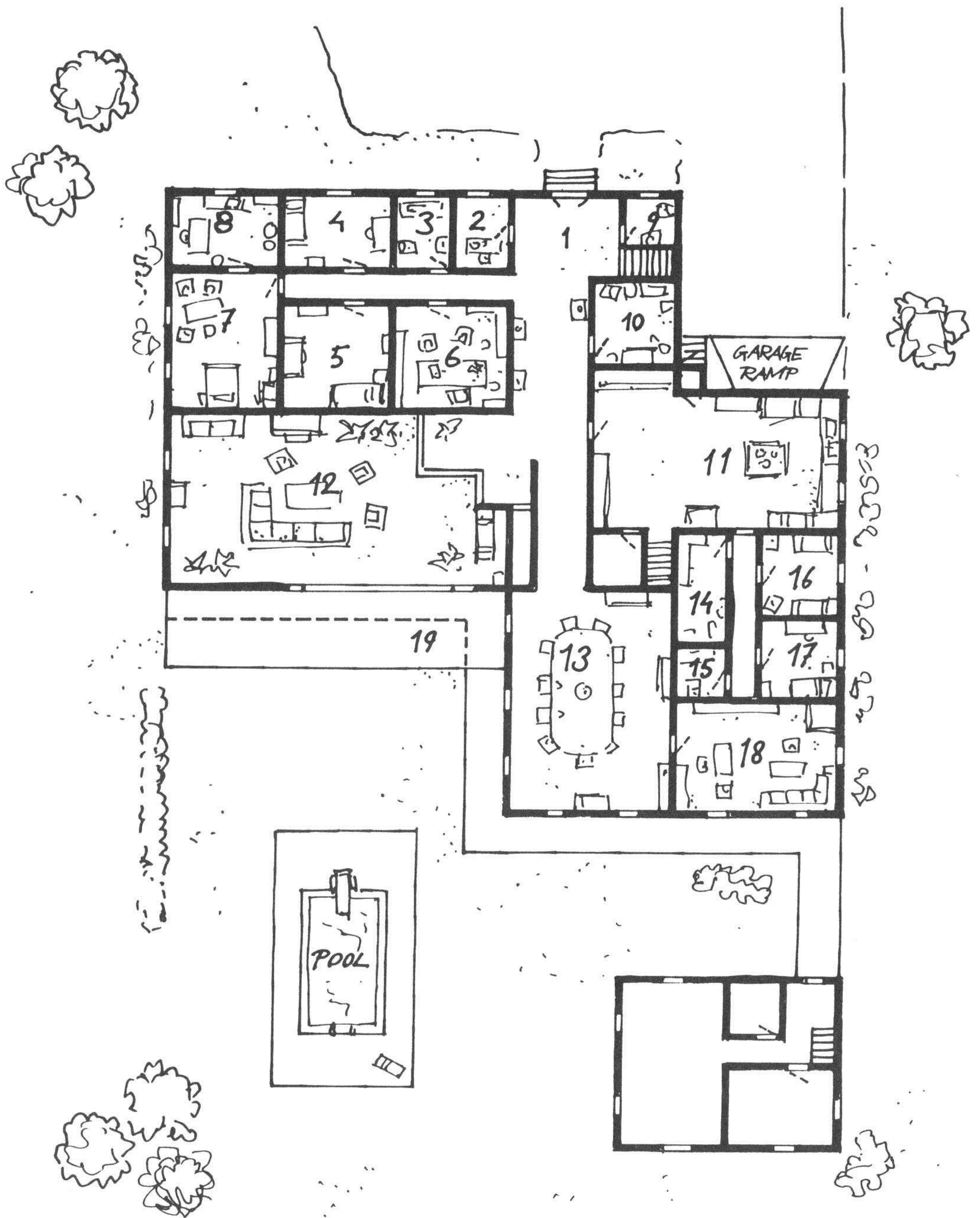
SVART SOL



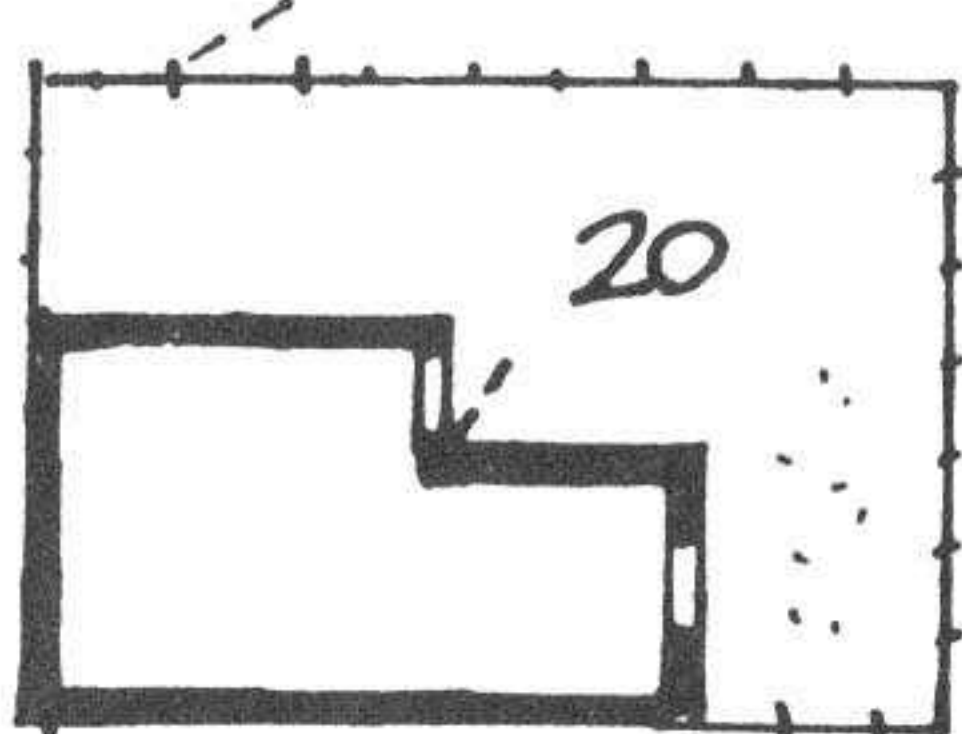
SLAVISKA FÖRBUNDET, ÖVERVÅNINGEN

SVART SOL





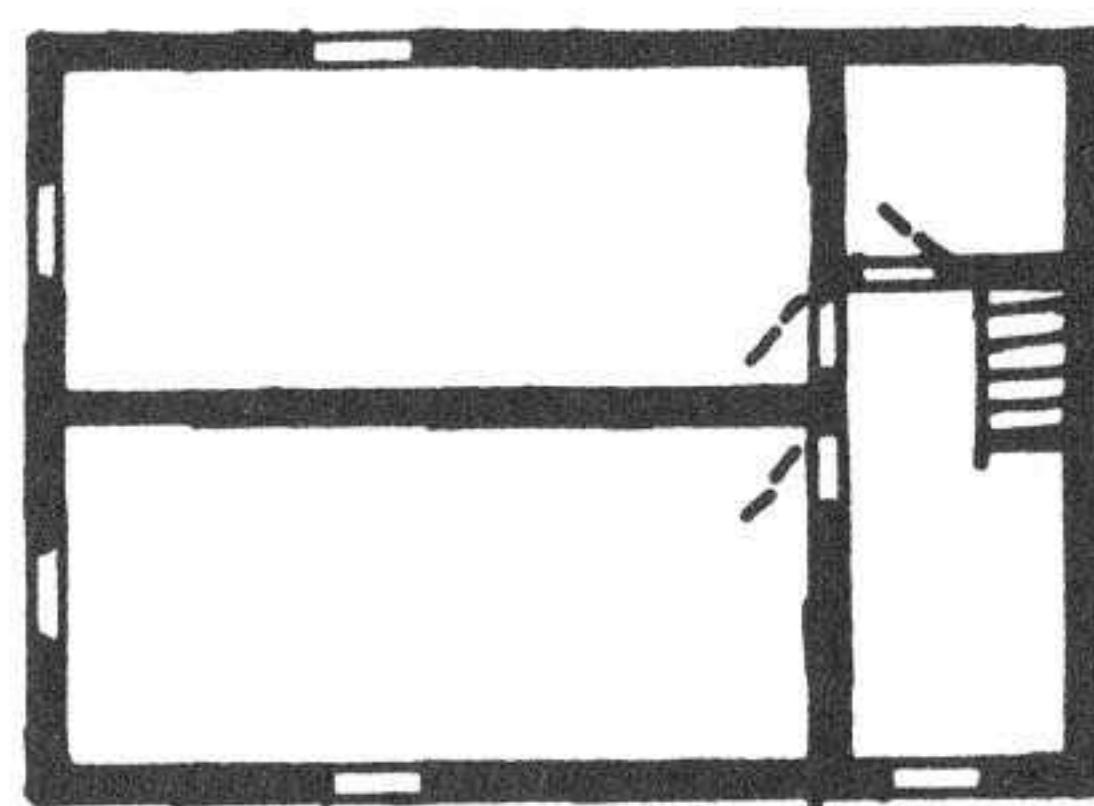
SASJA PURGATOV'S HUS.
MARKPLANET.



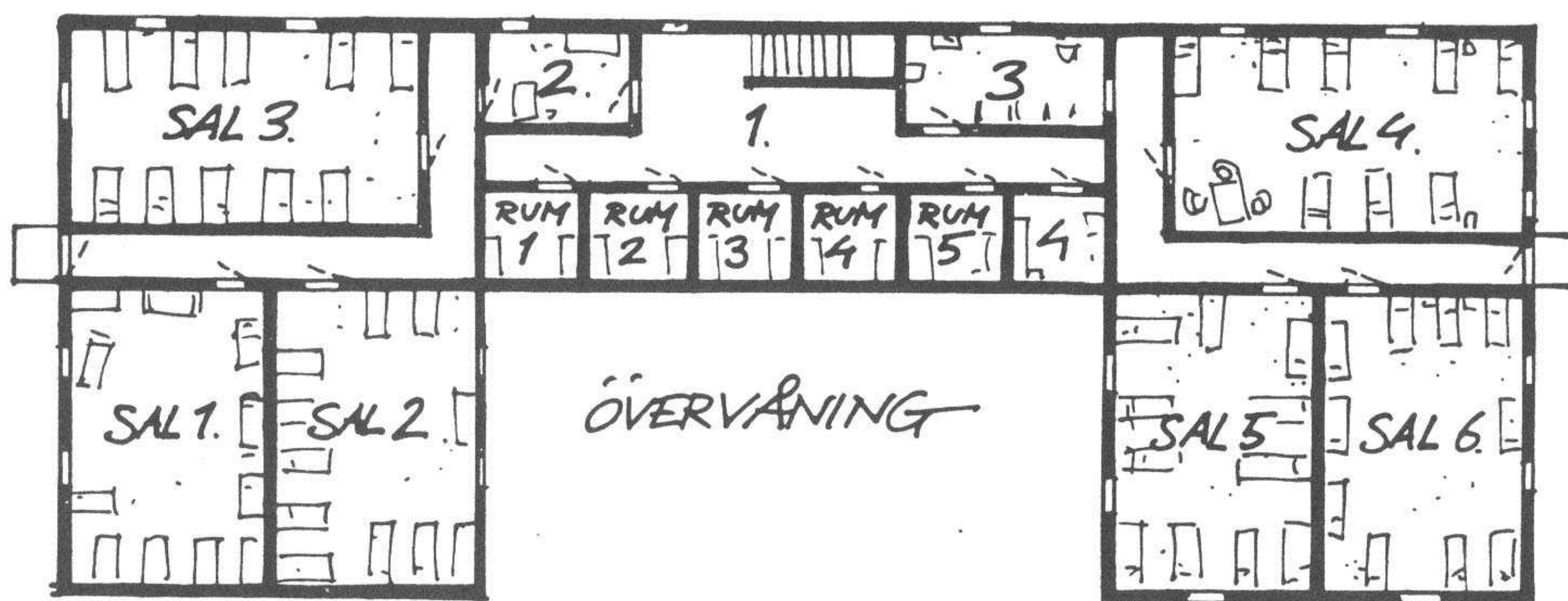
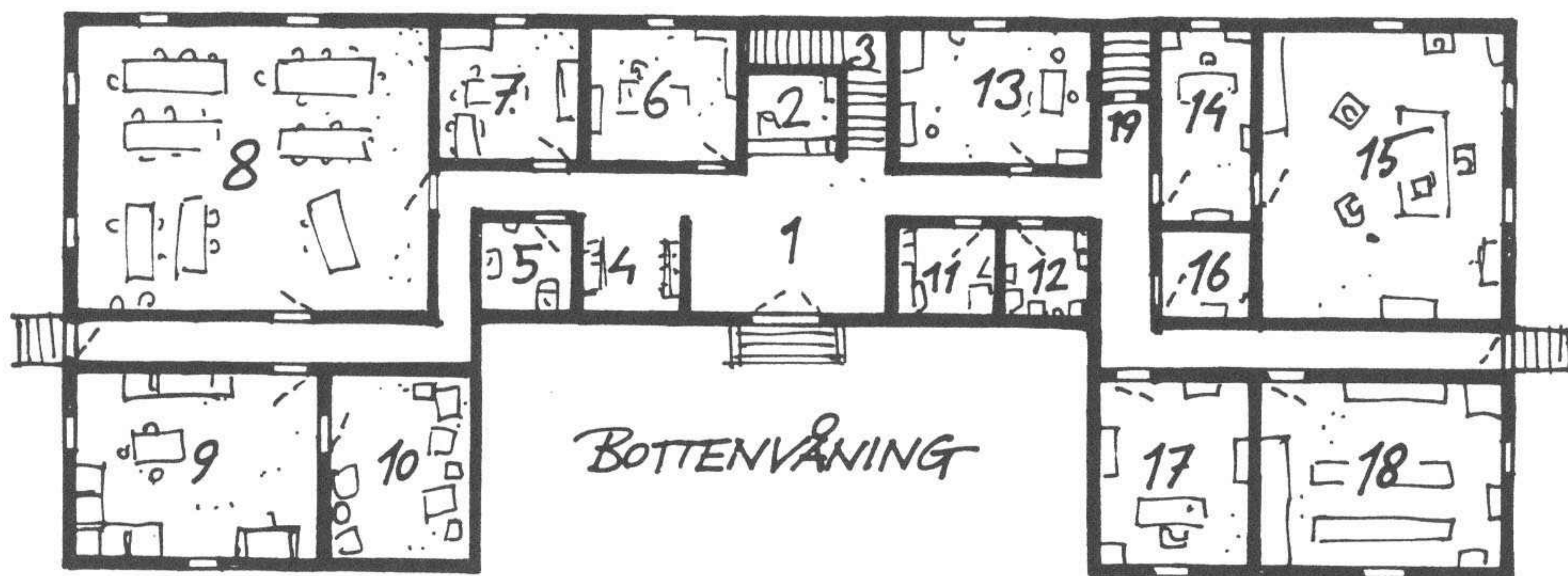
SASJA PURGATOVS
HUS, KÄLLARPLANET



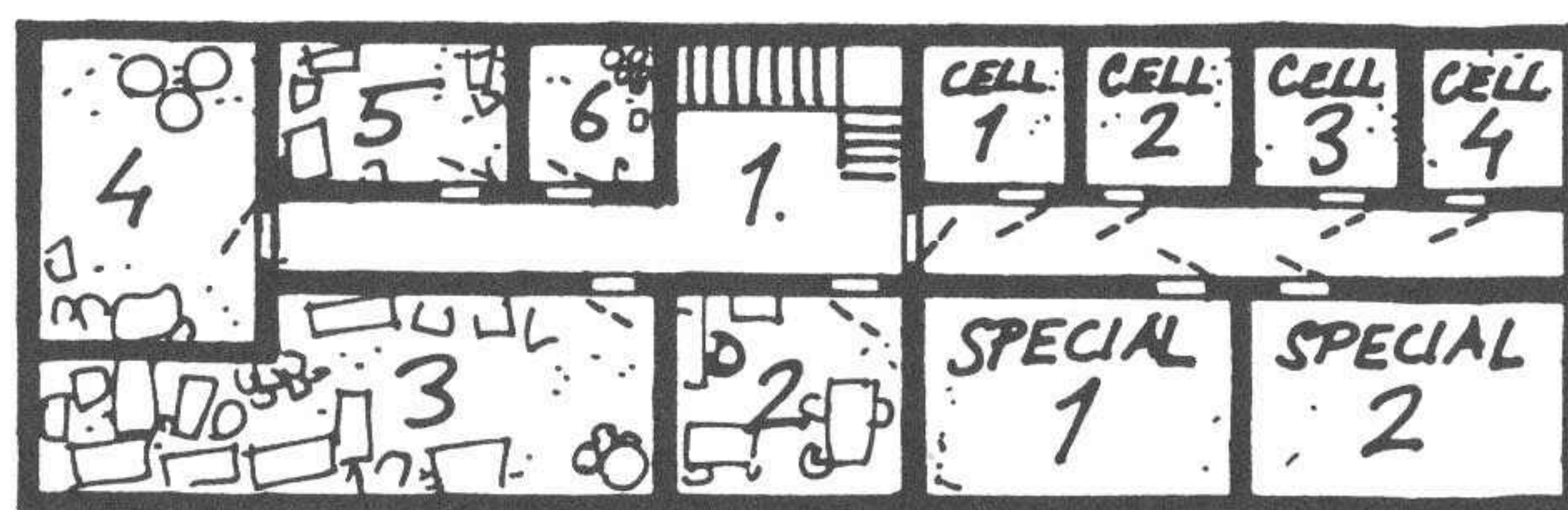
LIVVAKTERNAS
HUS, ÖVERVÅNINGEN.

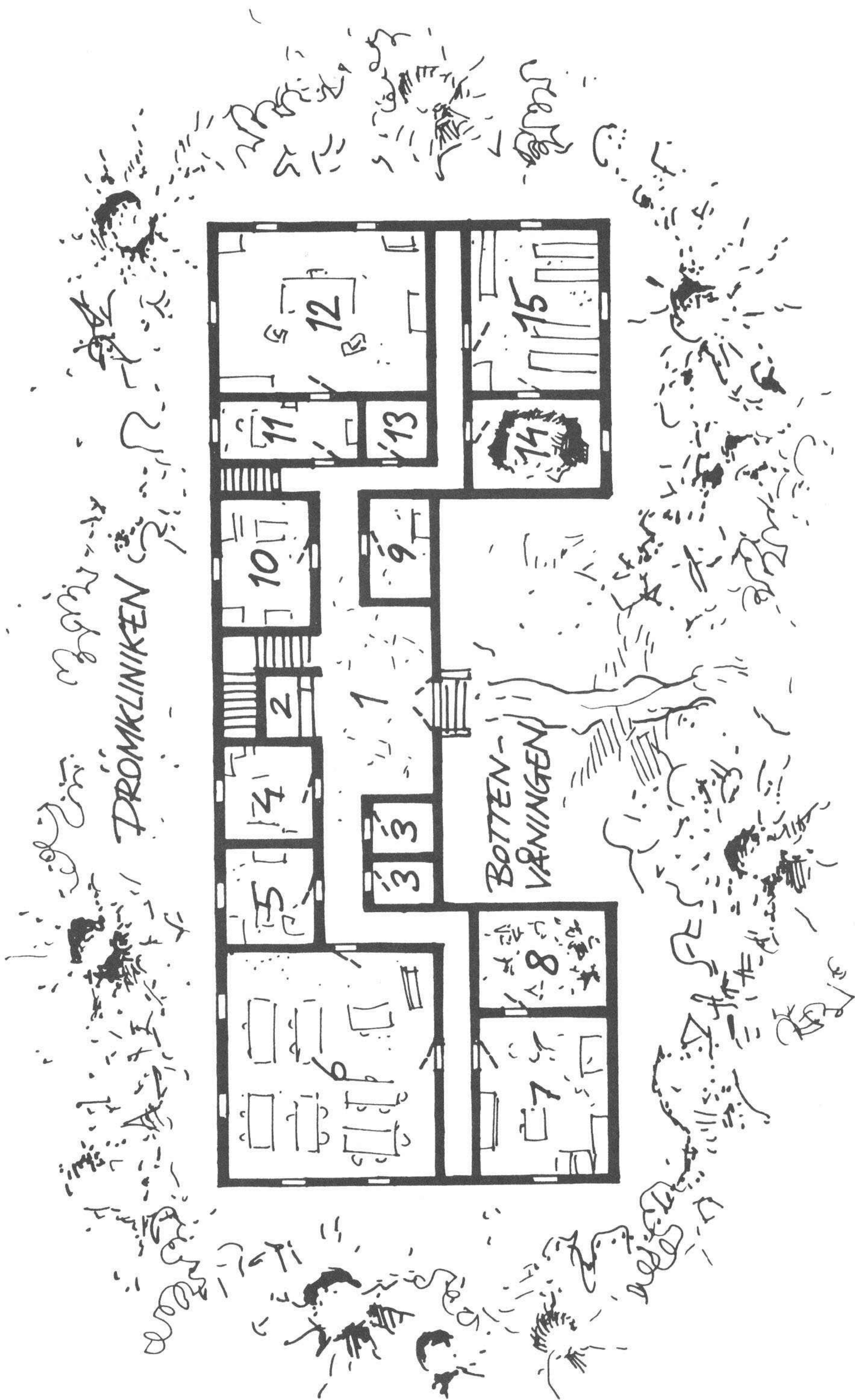


FRANKFURTKLINIKEN

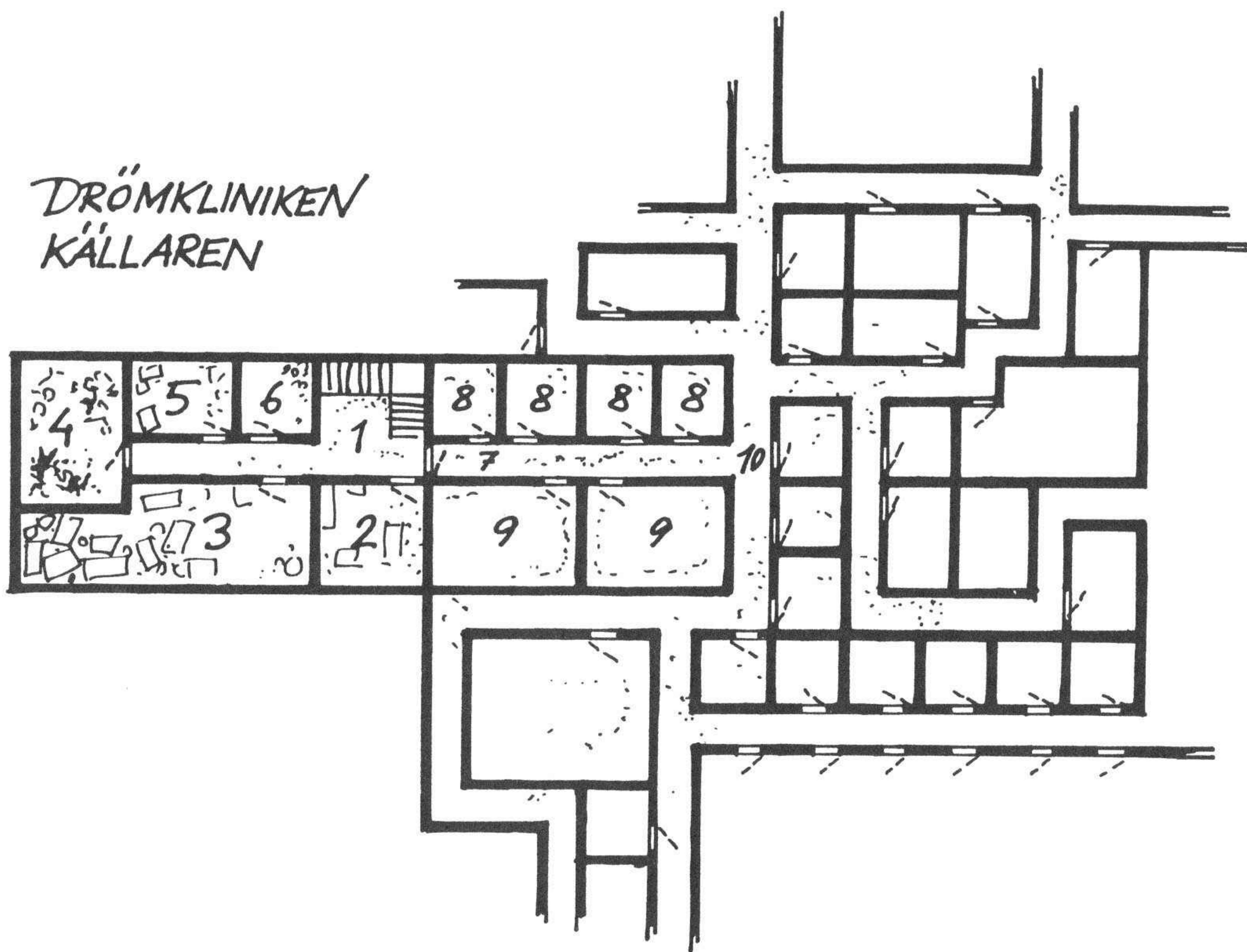


FRANKFURTKLINIKEN

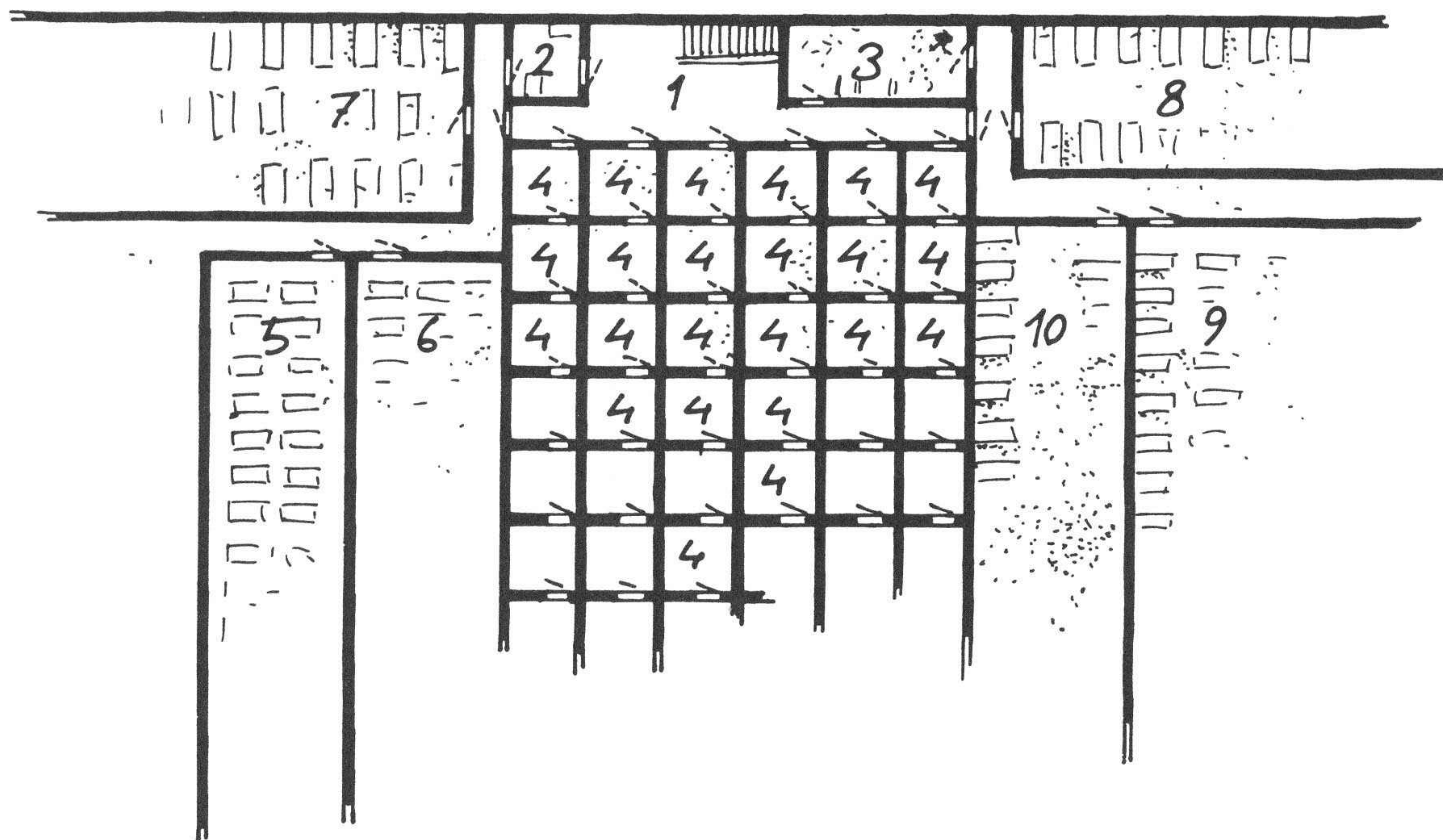




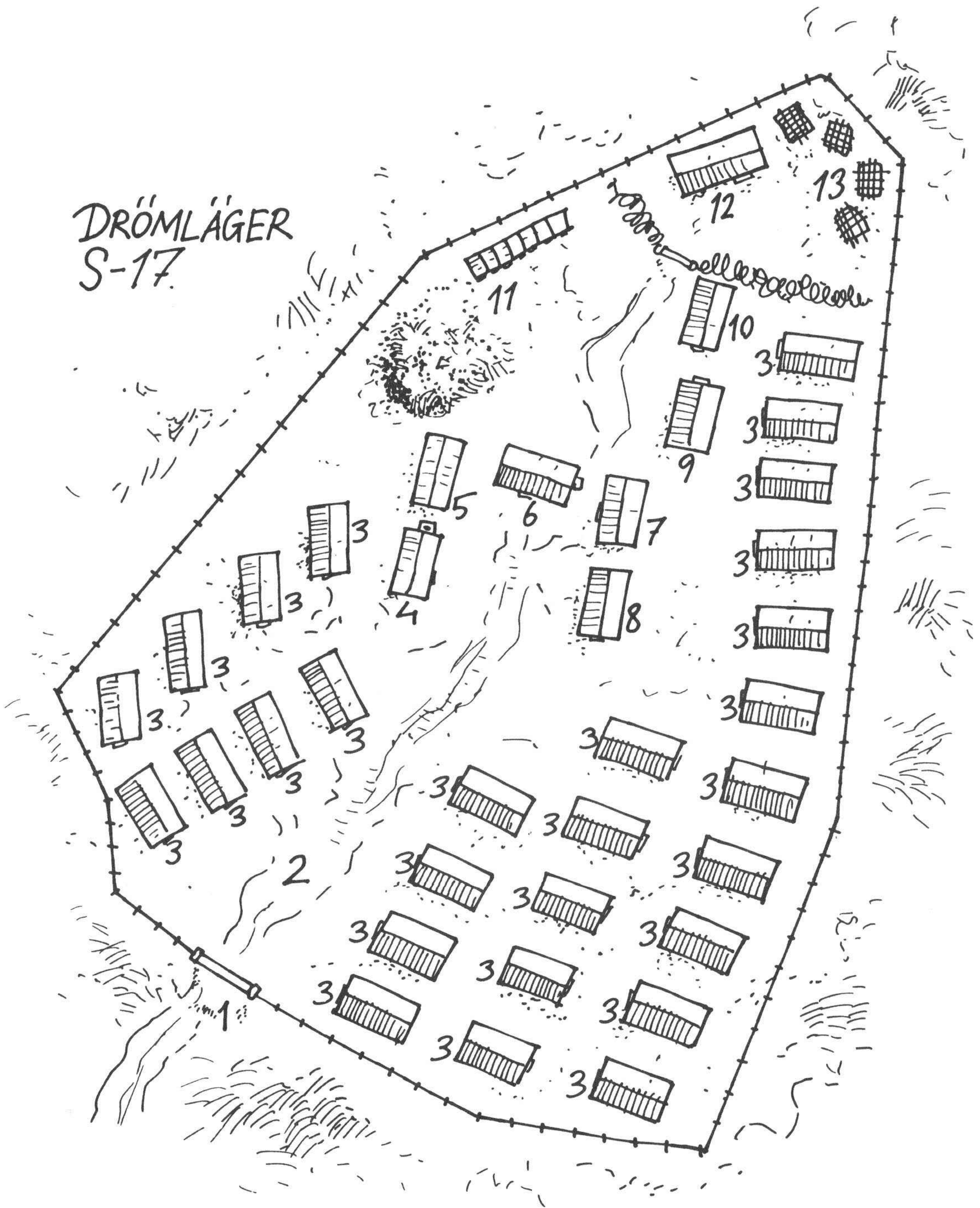
DRÖMKLINIKEN KÄLLAREN

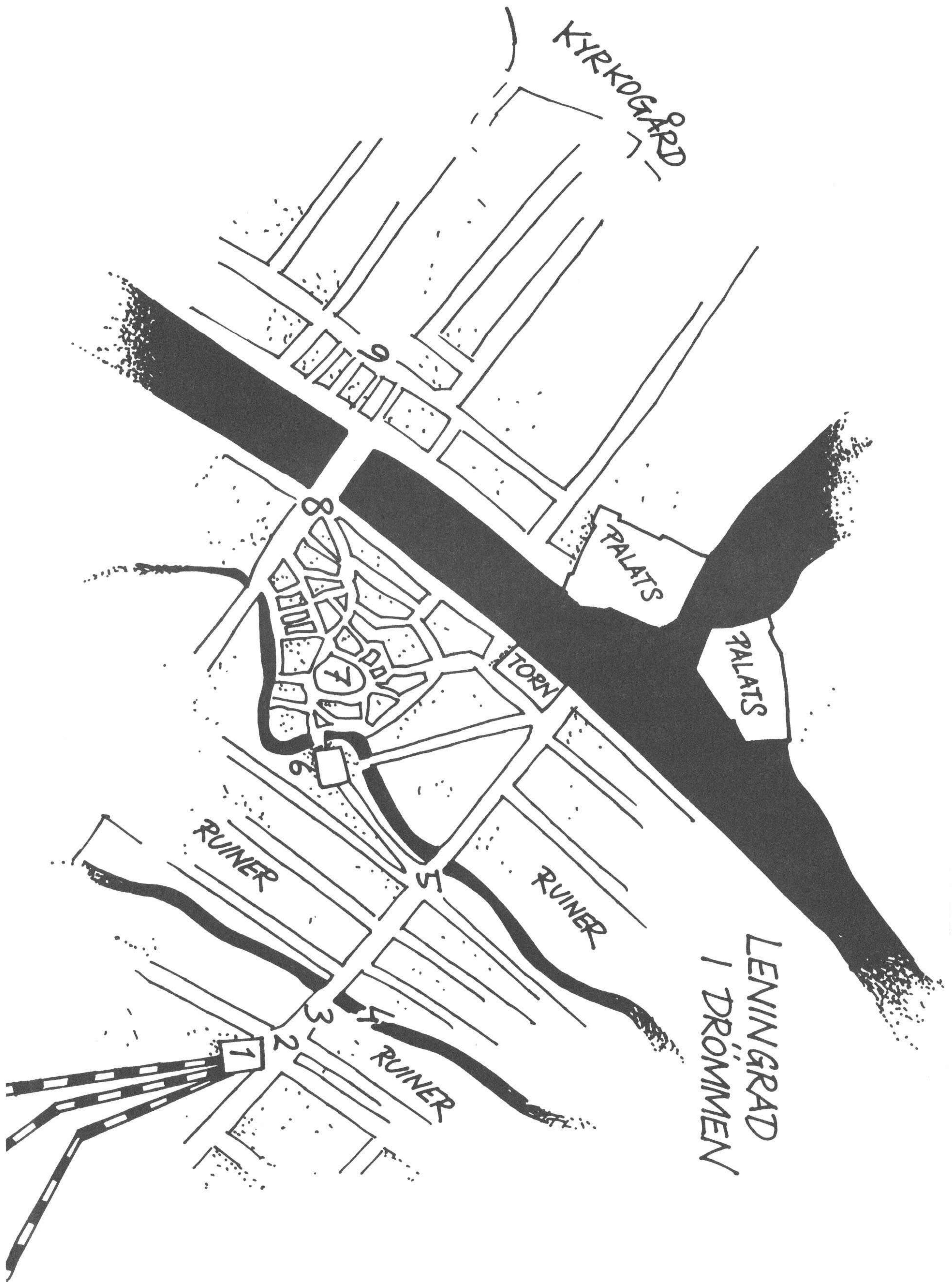


DRÖMKLINIKEN, ANDRA VÅNINGEN.

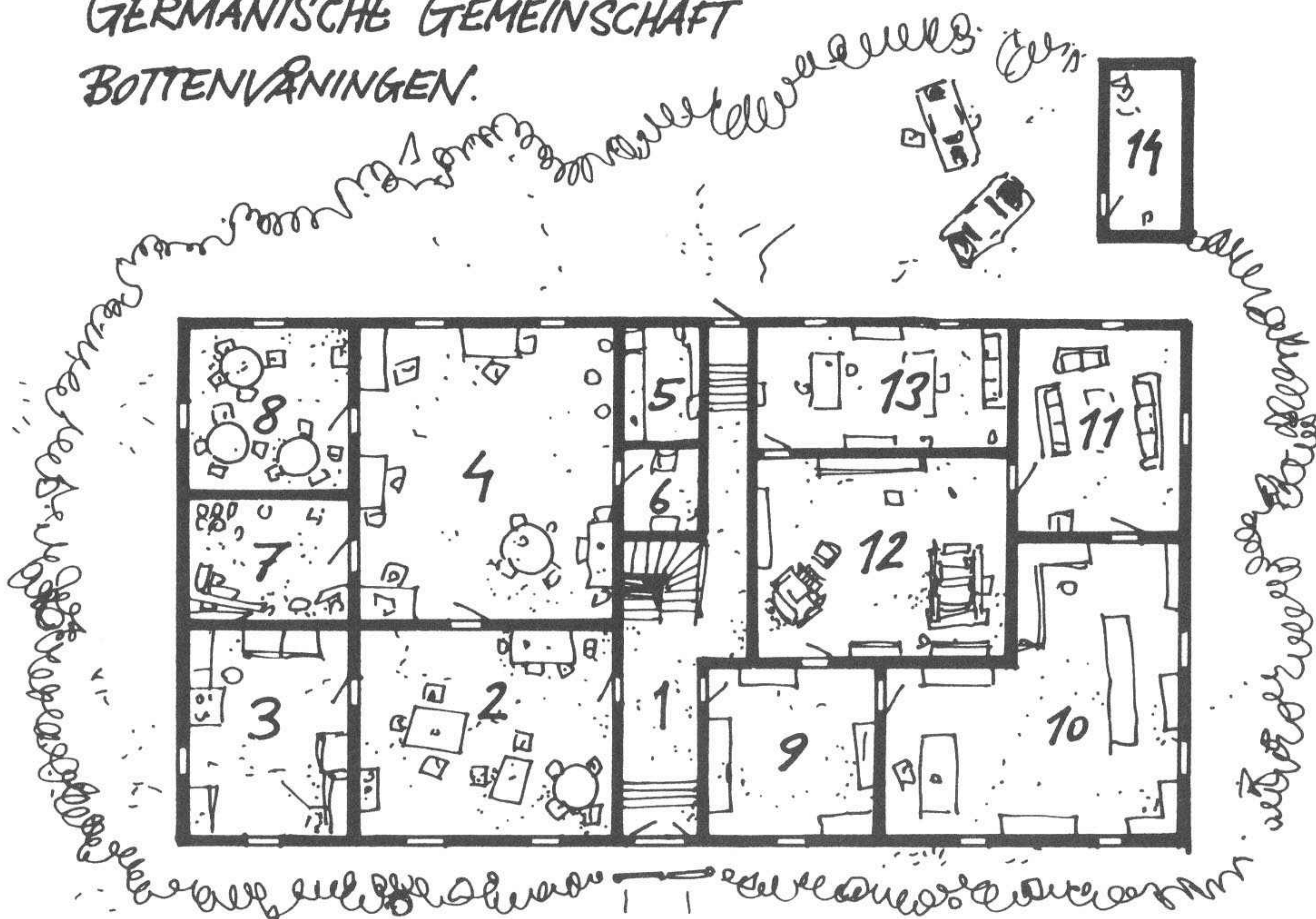


DRÖMLÄGER
S-17





GERMANISCHE GEMEINSCHAFT BOTTENVÄNINGEN.



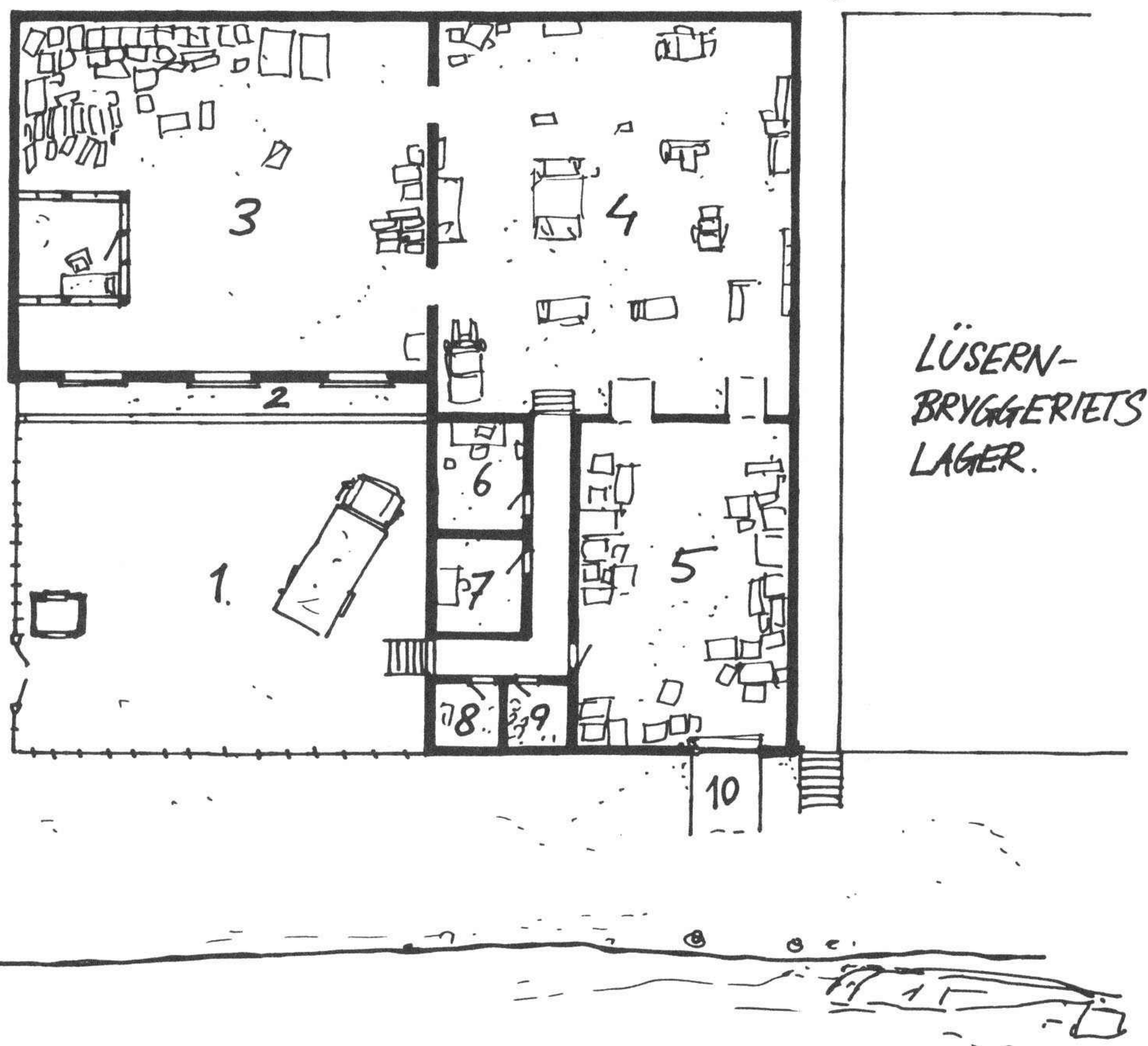
FÖRSTA VÅNINGEN.

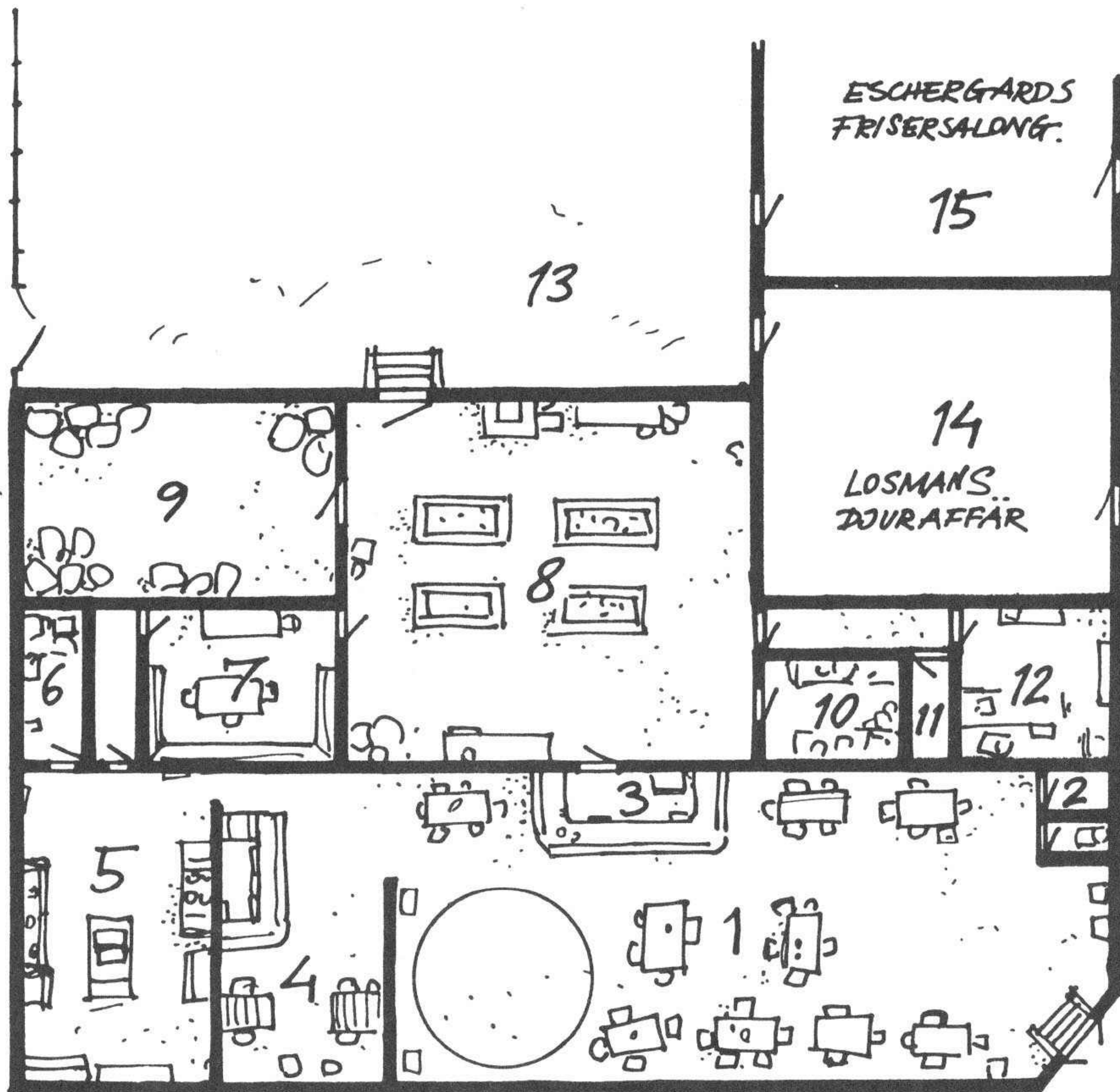


ANDRA VÅNINGEN.

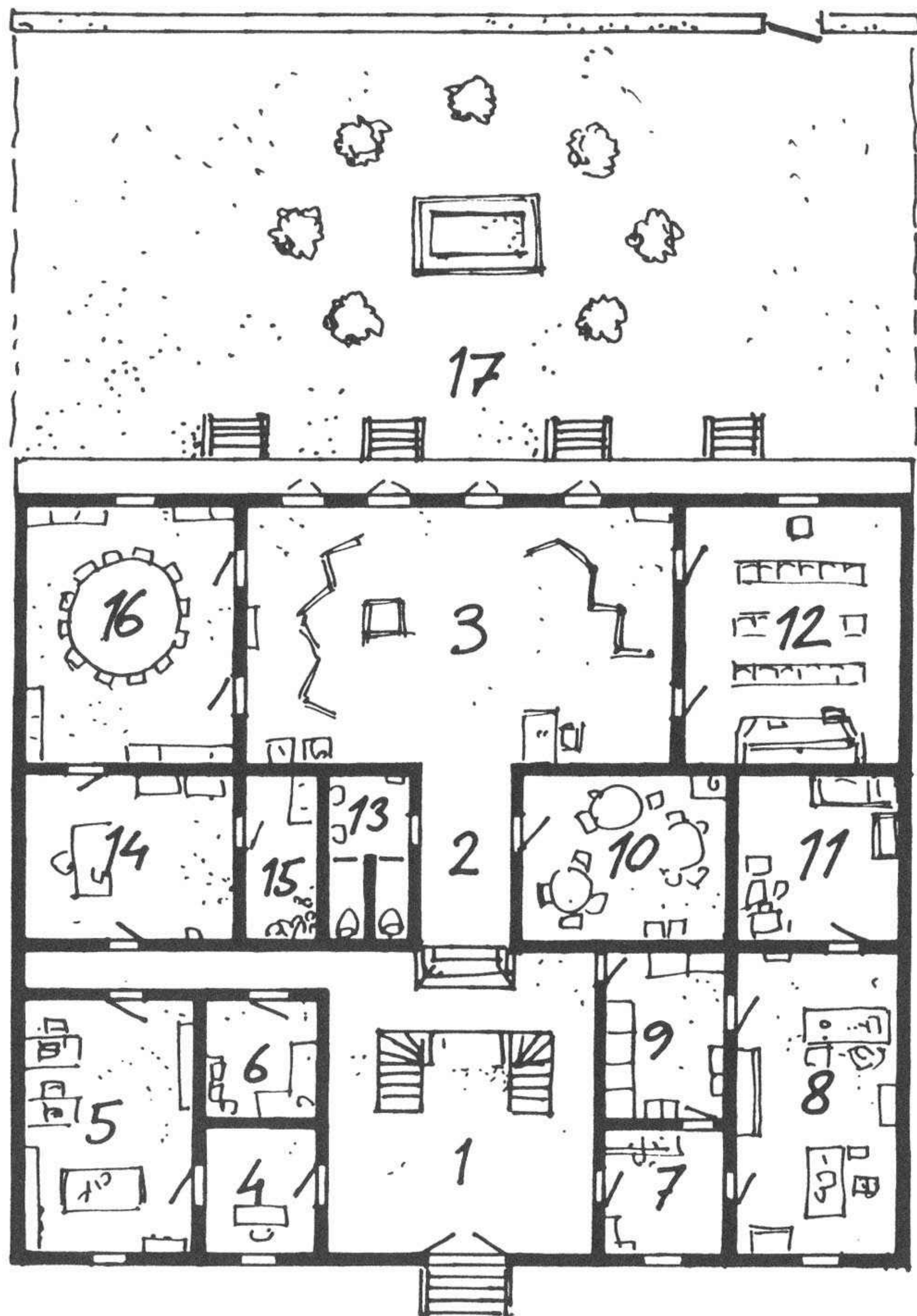


HARMANN'S MEKANISKA (VAPENLAGRET)

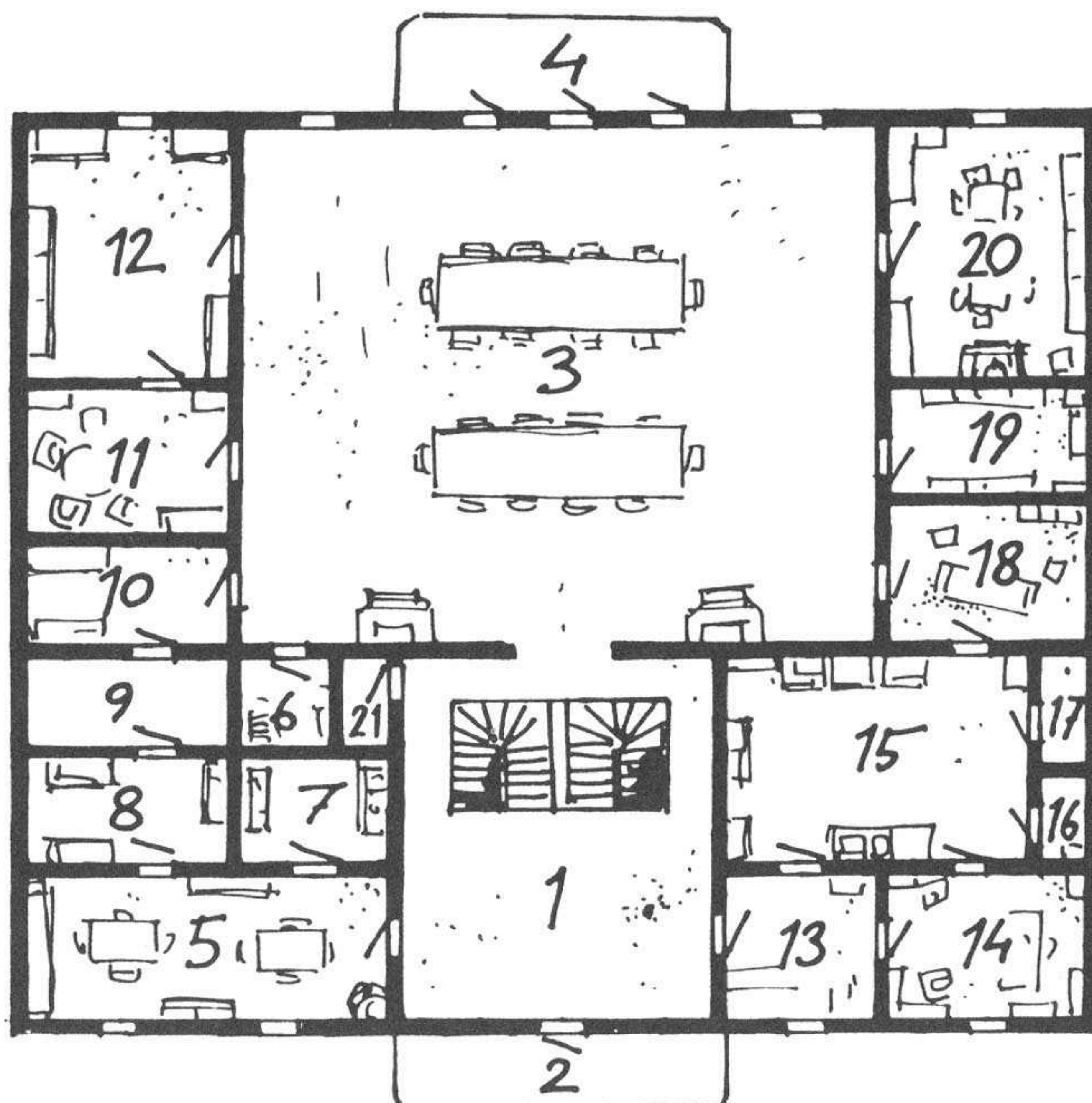




— = TOXIC KAFÉ (KNARKFABRIK)

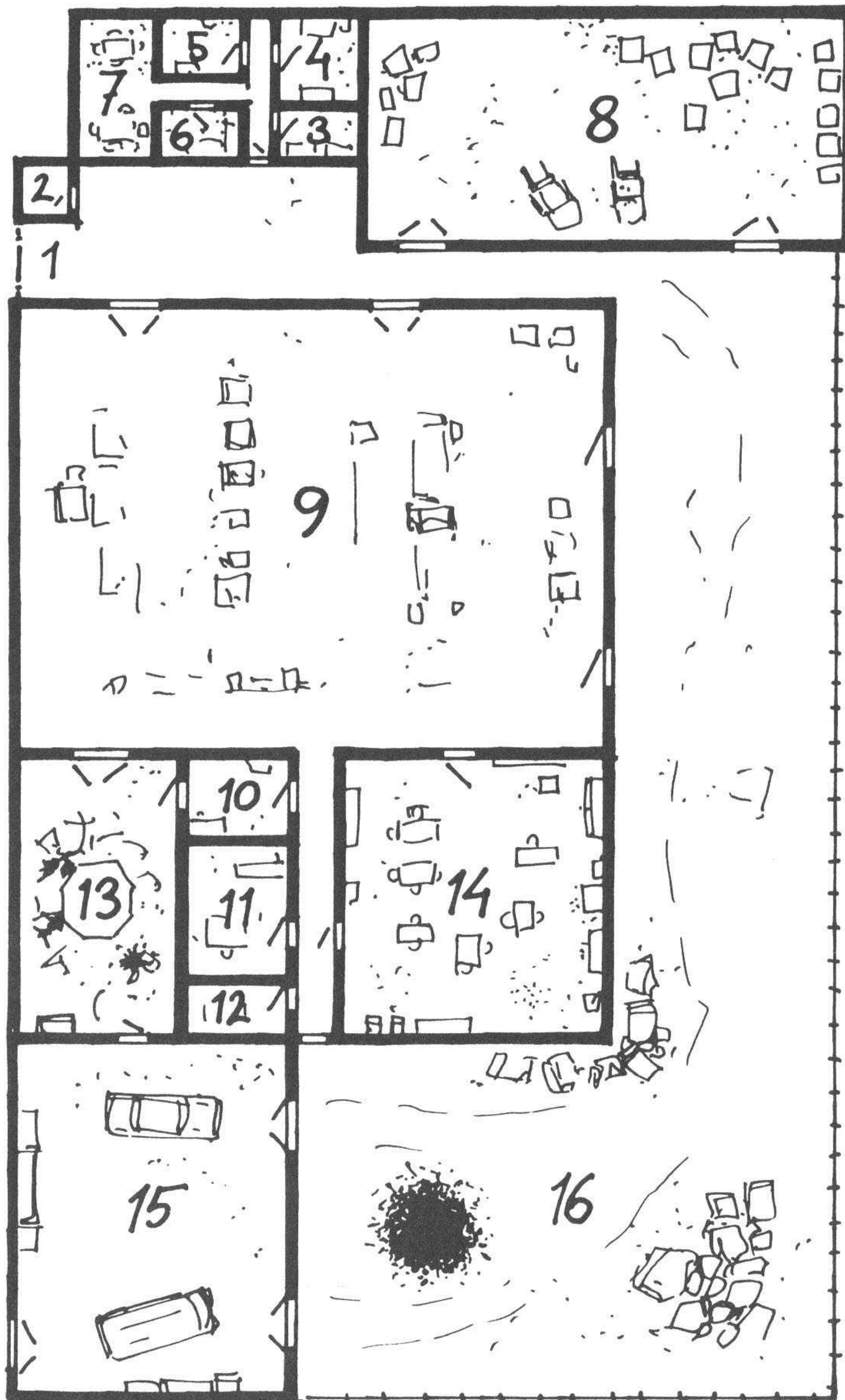


SLAVAS HÖGKVARTER
BOTTENVÅNINGEN.

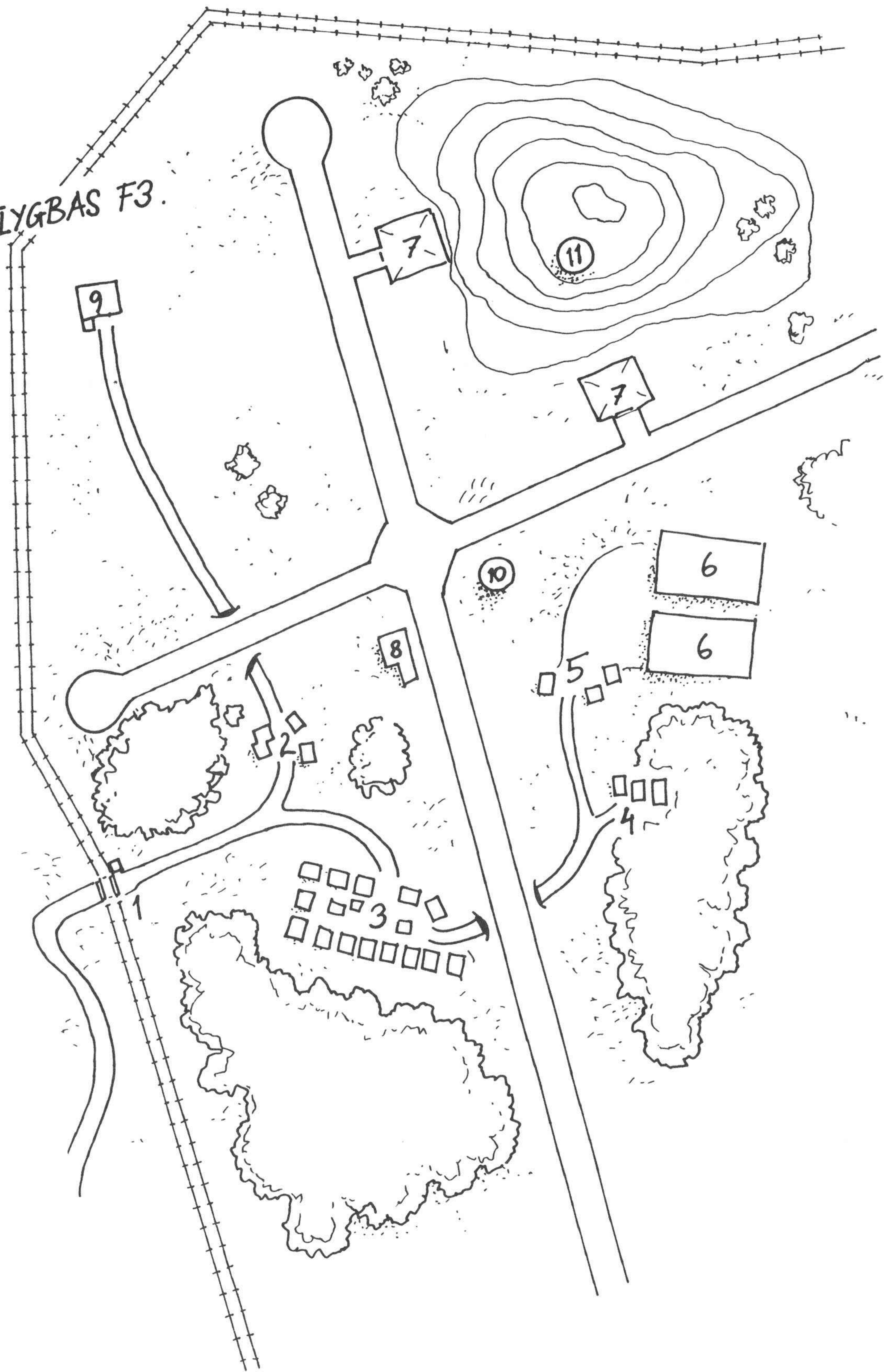


ÖVERVÅNINGEN.

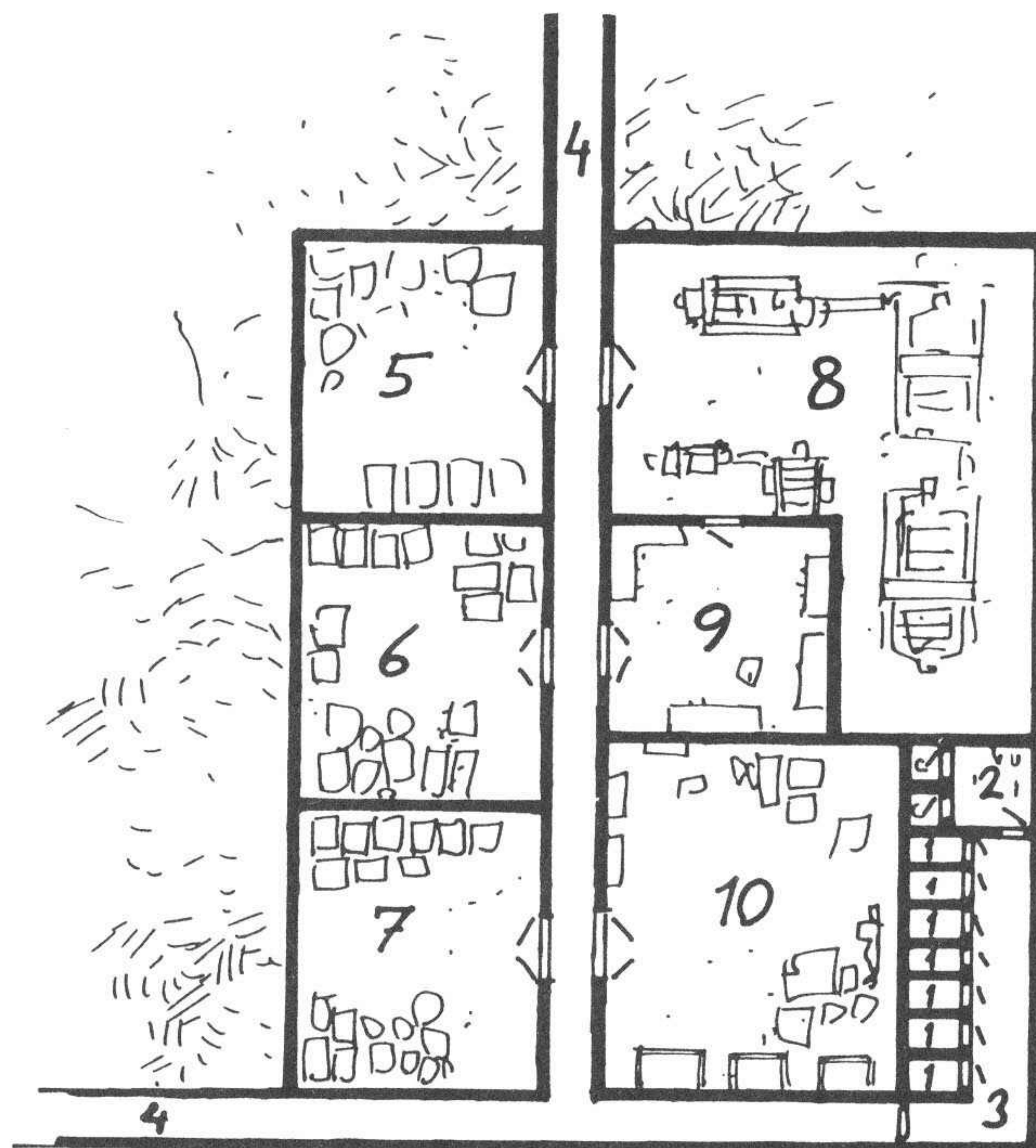
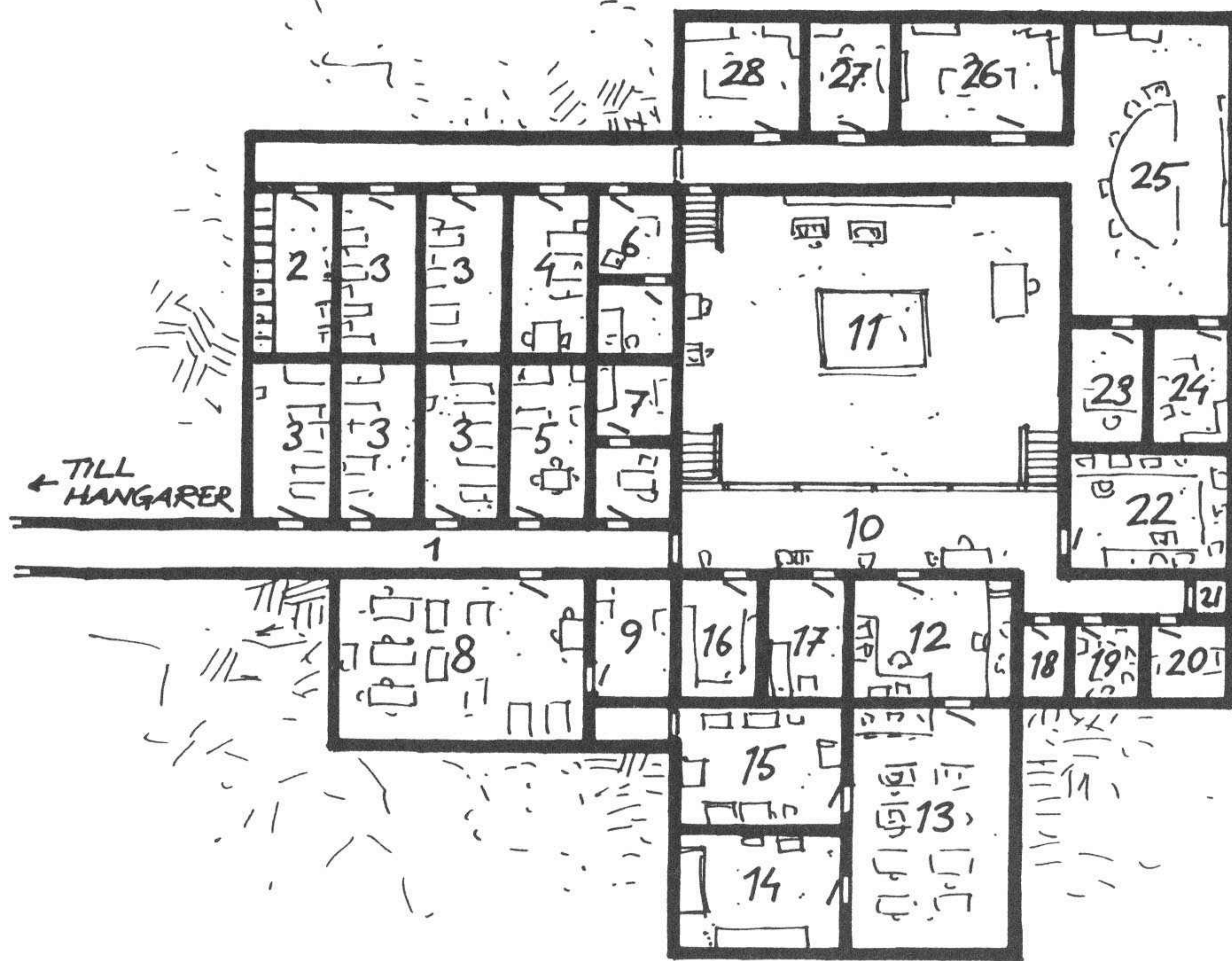
HARTCOMBES TILLHÅLL



FLYGBAS F3.



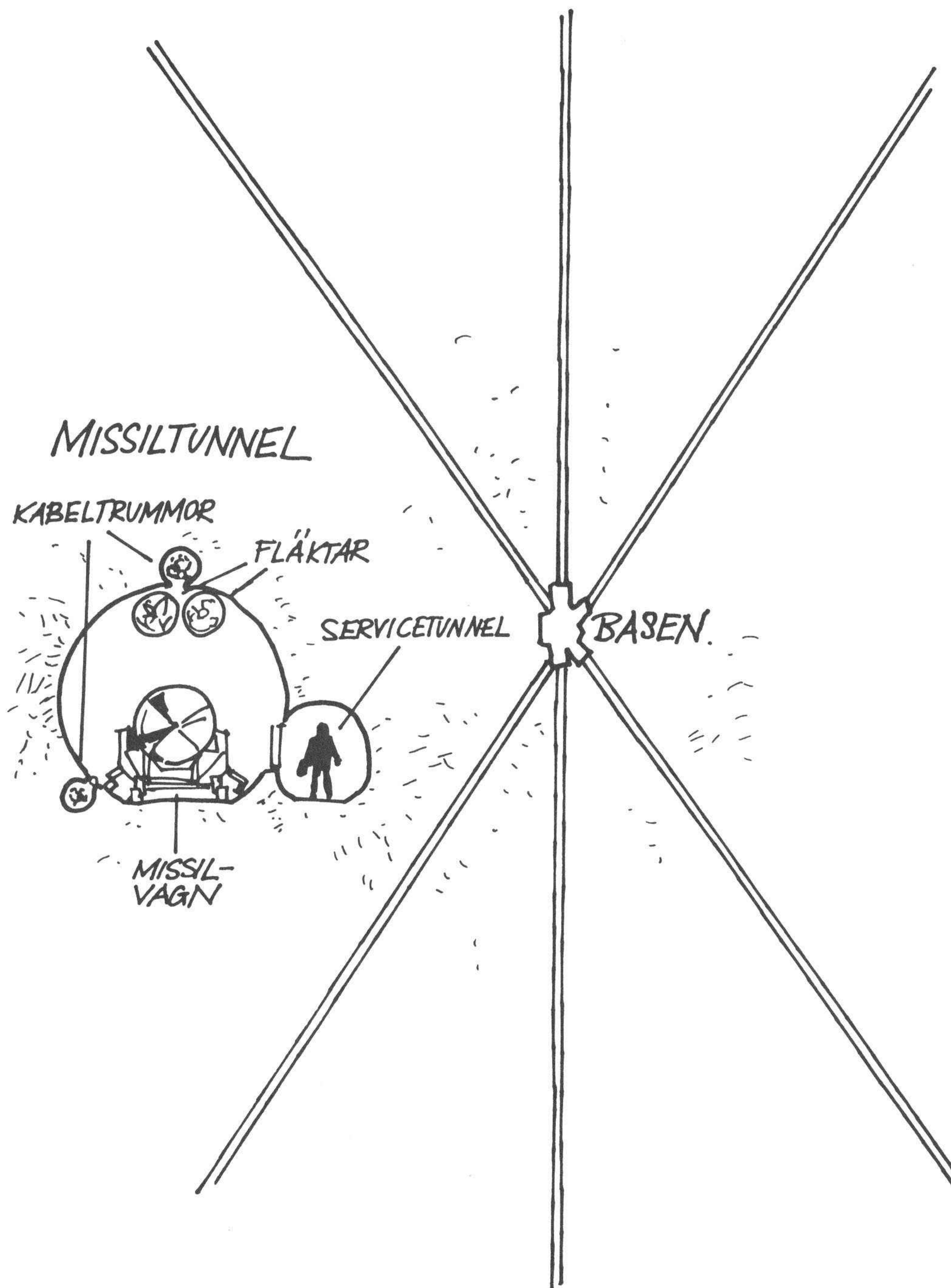
FLYGBAS F3 KOMMANDOCENTRAL

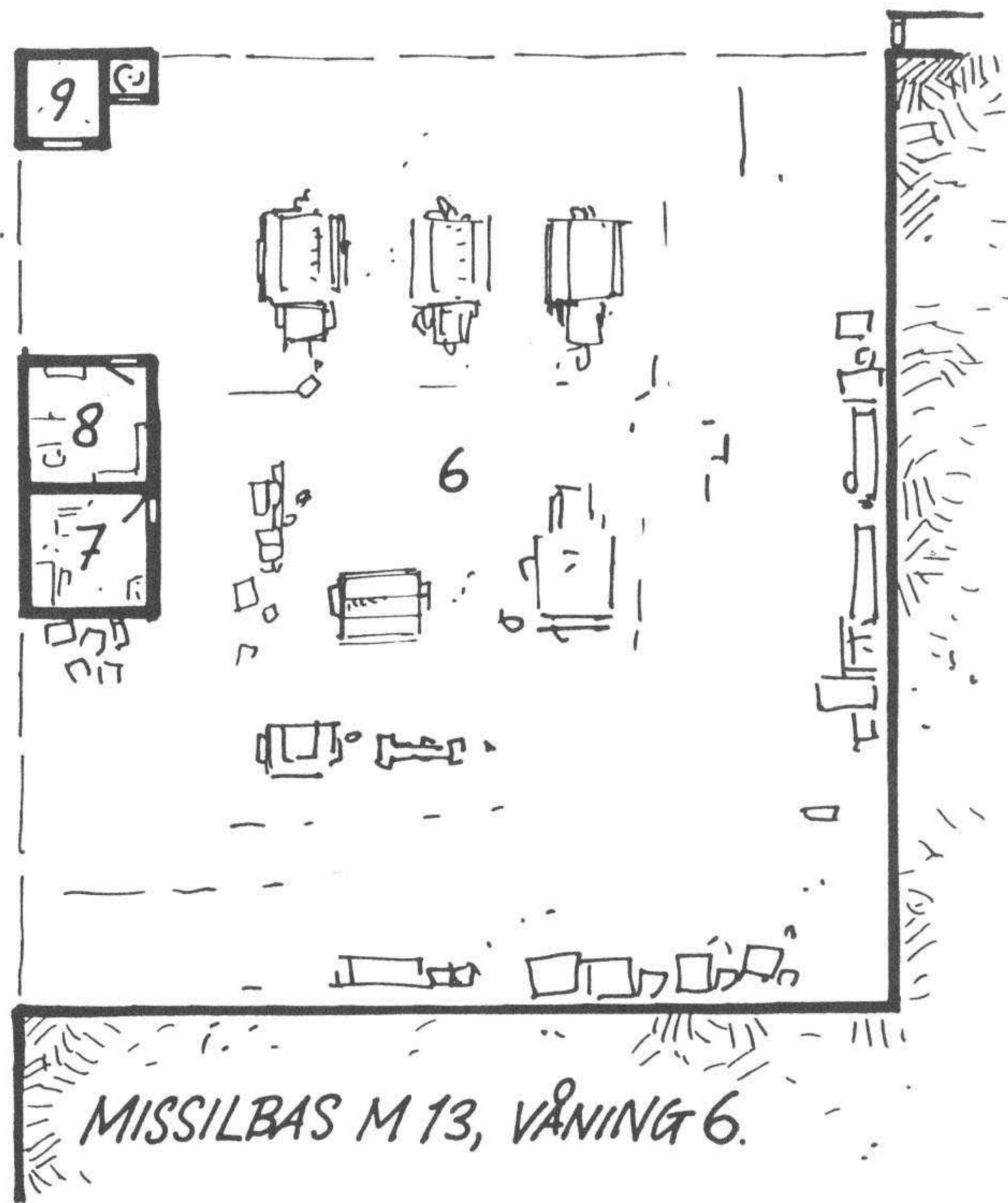
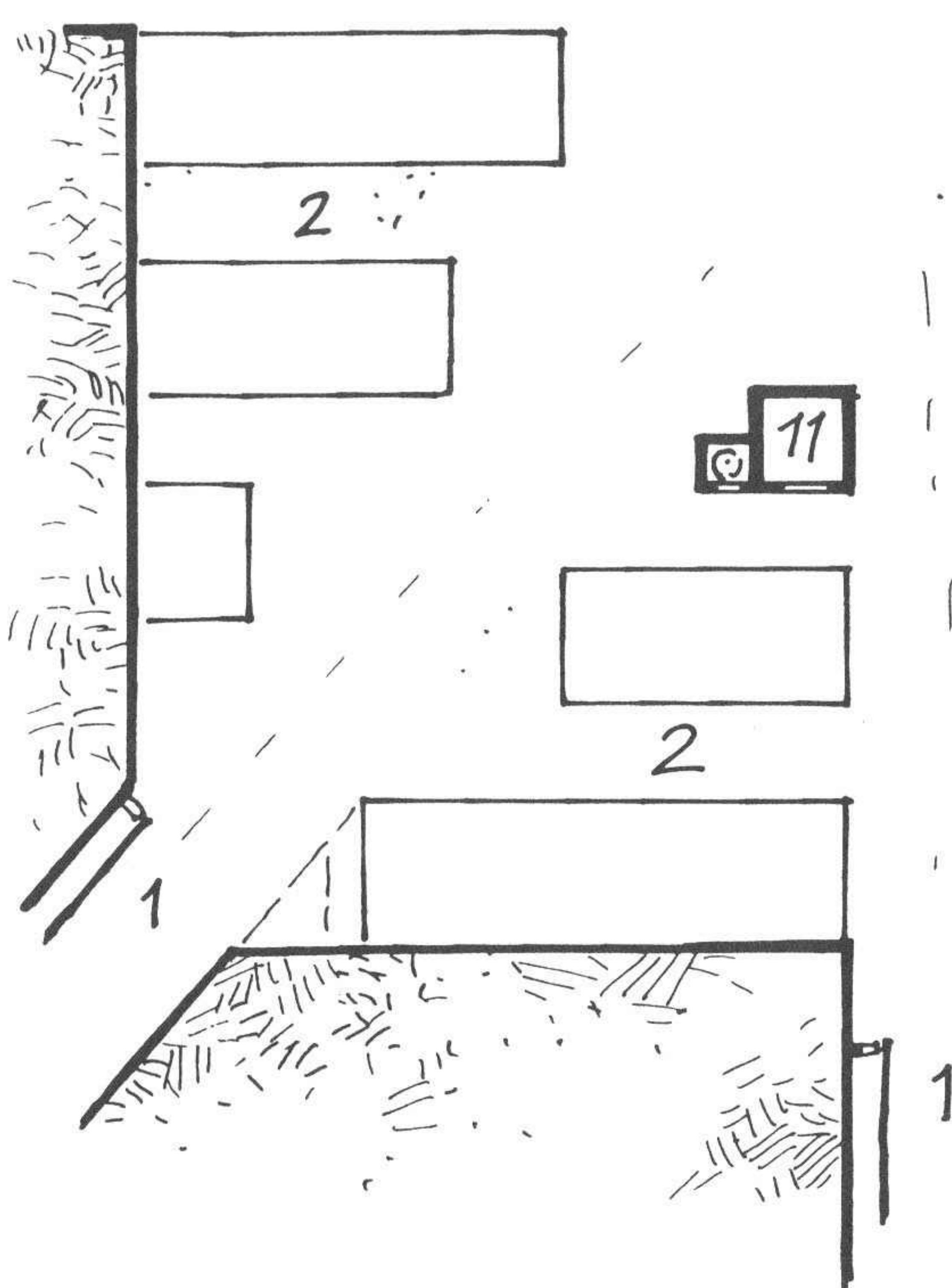
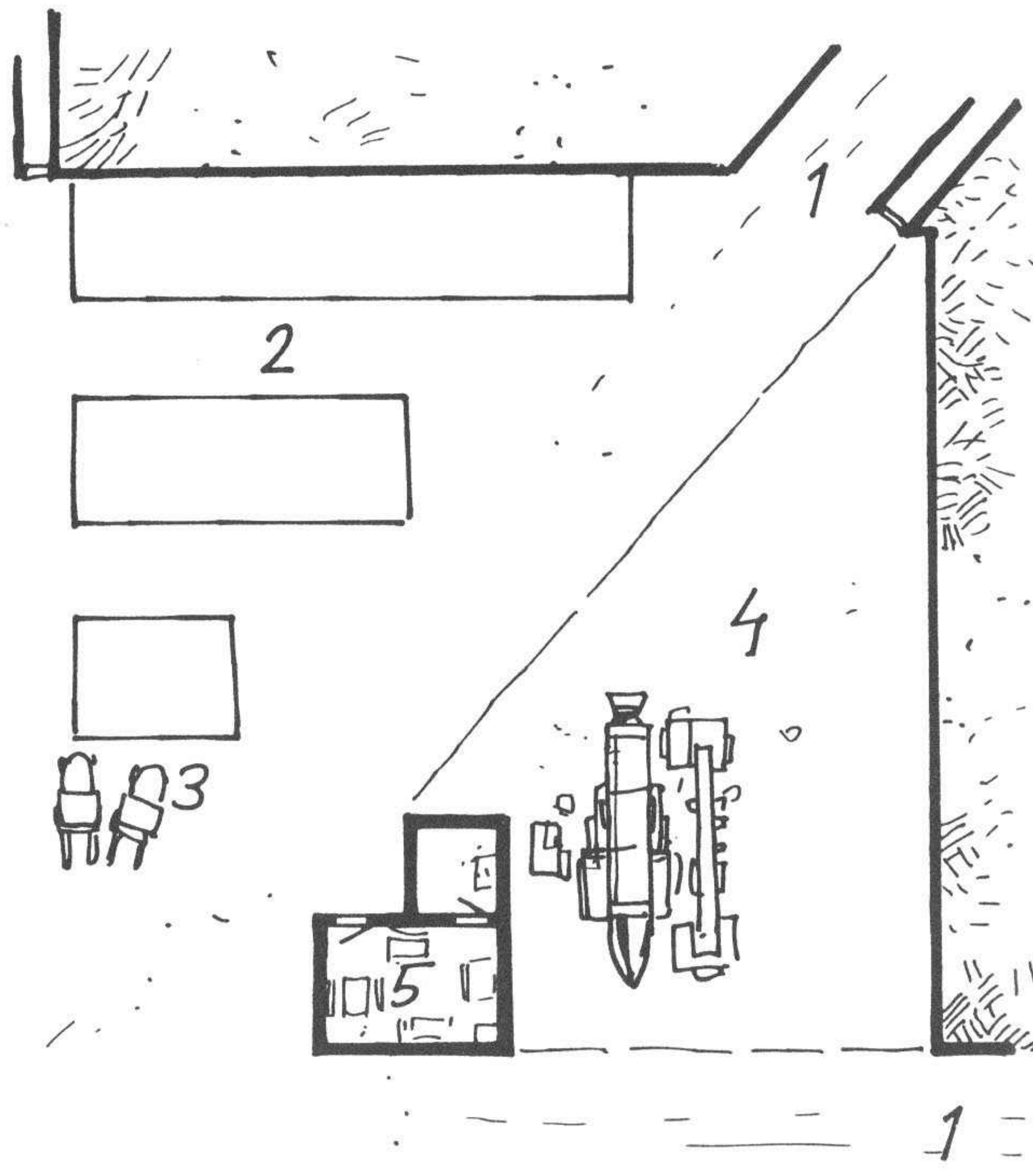
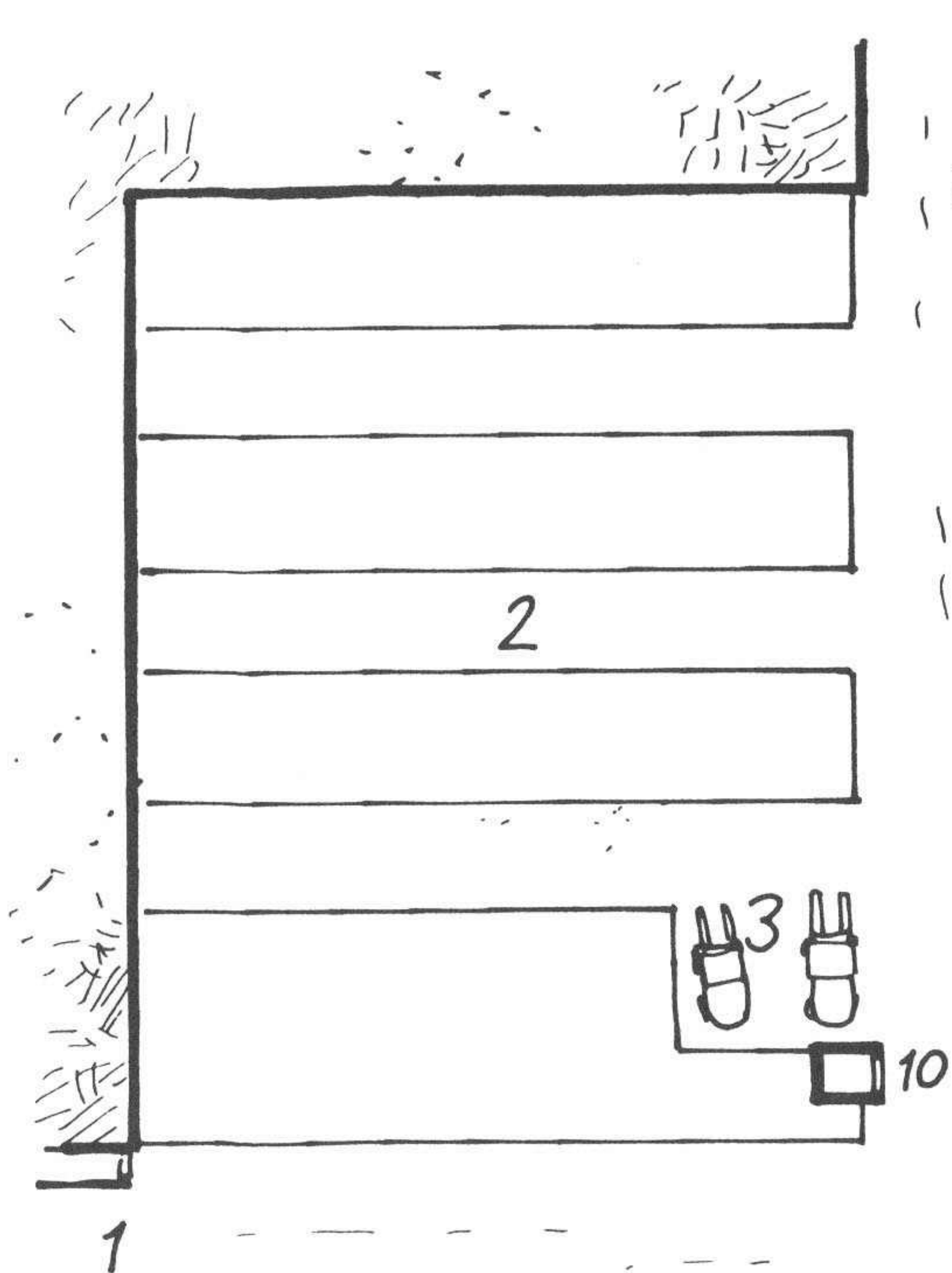


LAGERUTRYMMEN
OCH FÄNGCELLER.

MISSILBAS M13

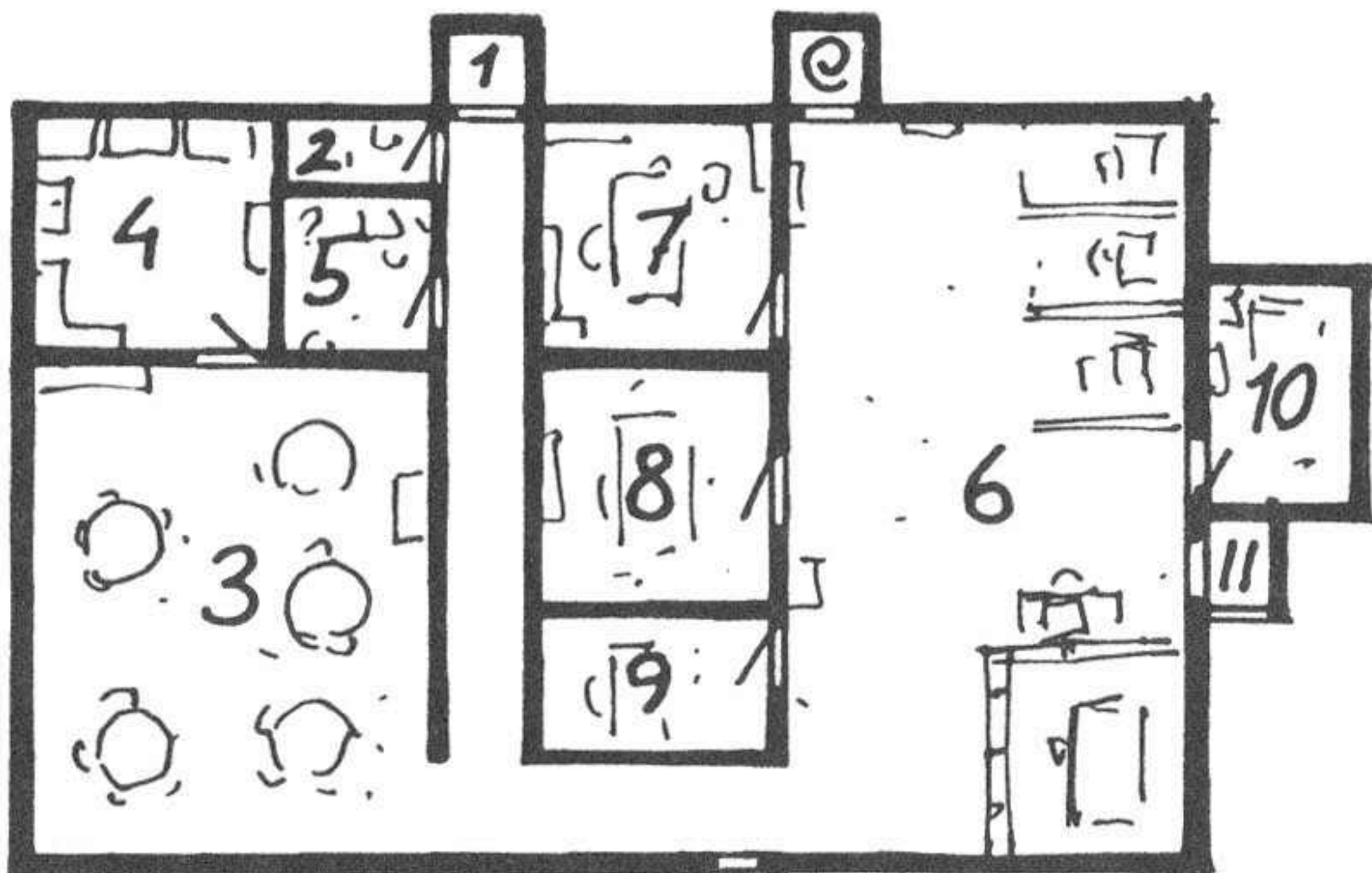
MISSILTUNNLAR



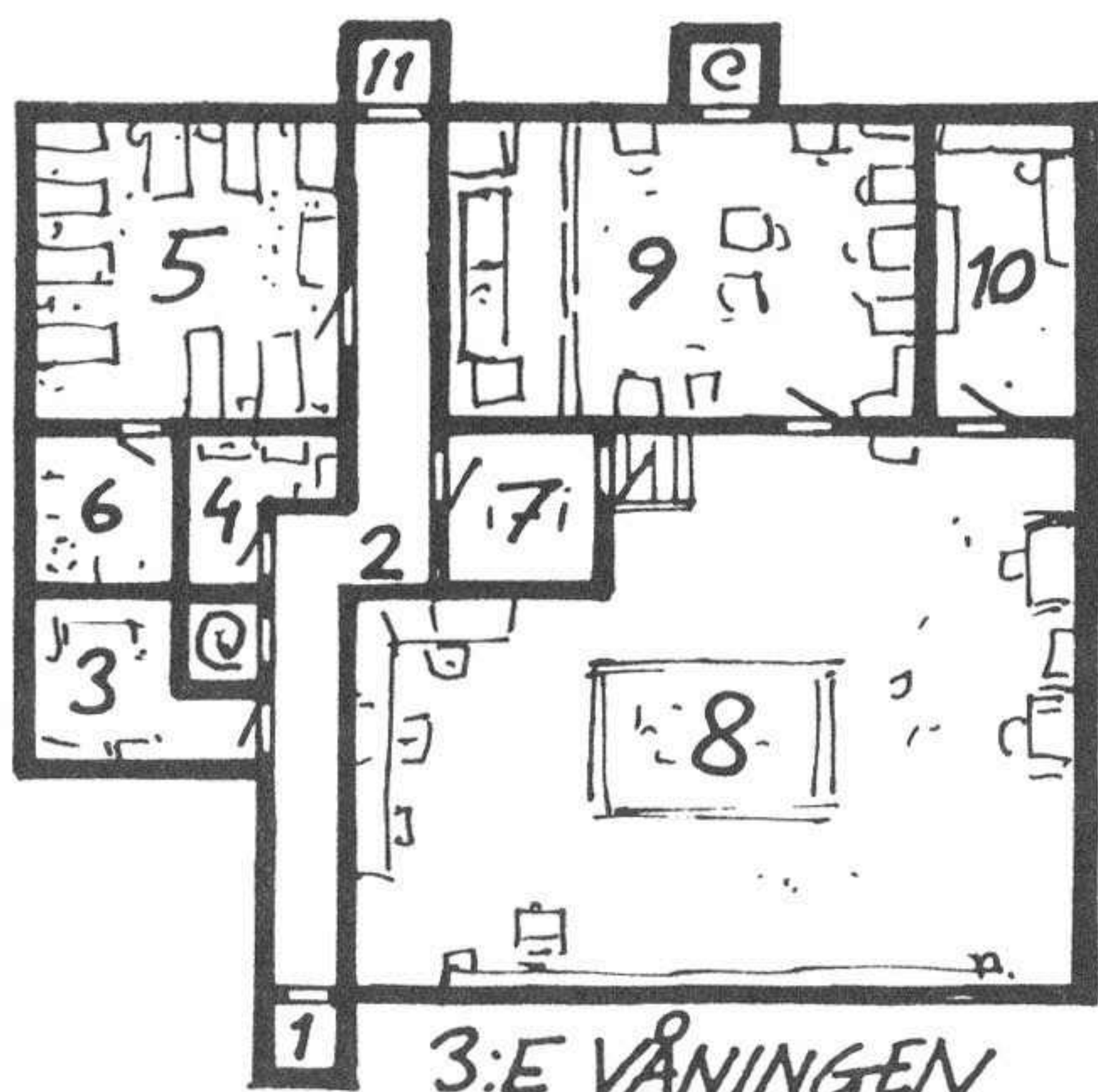


MISSILBAS M 13, VÅNING 6.

1:A VÅNINGEN

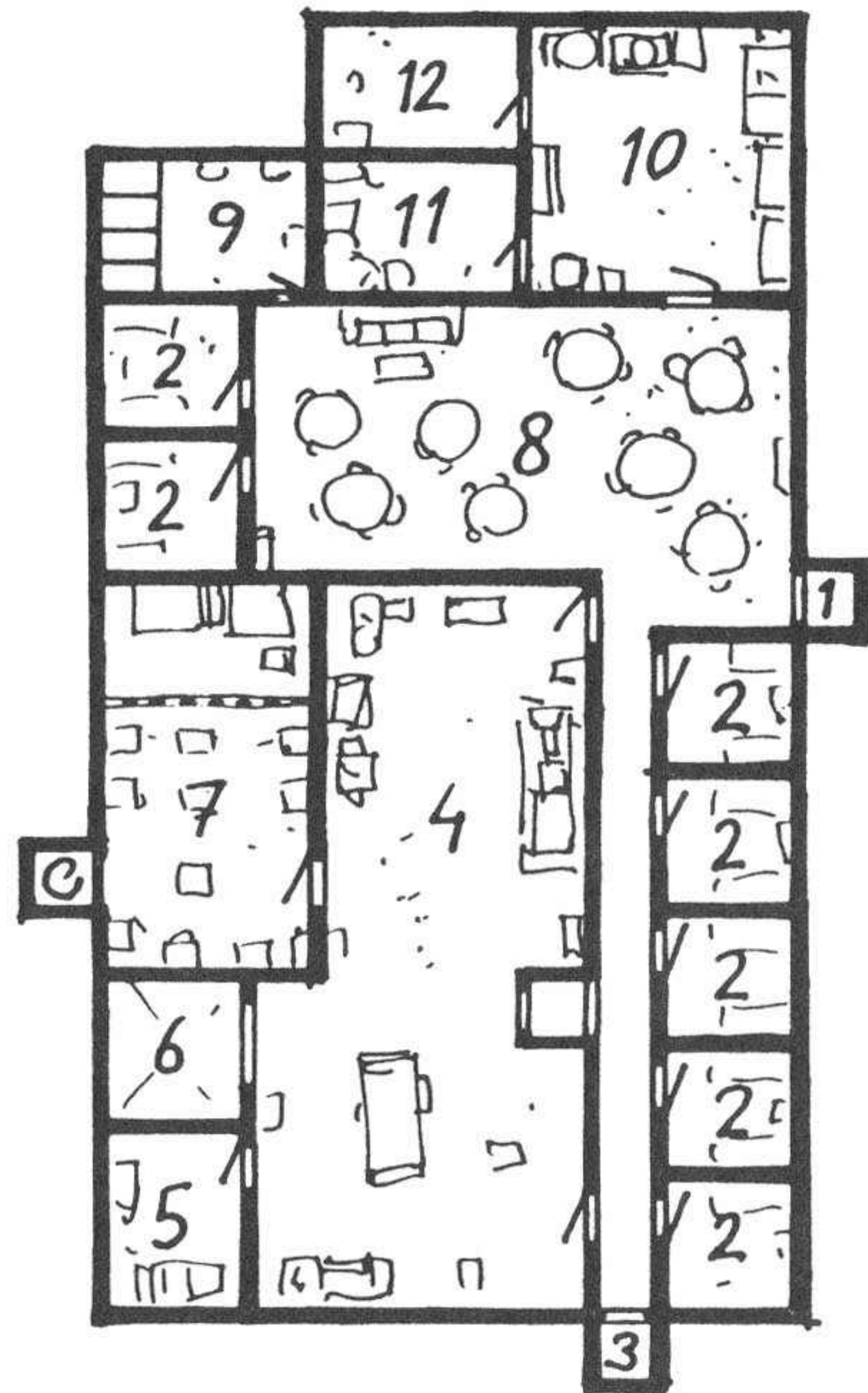


2:A VÅNINGEN

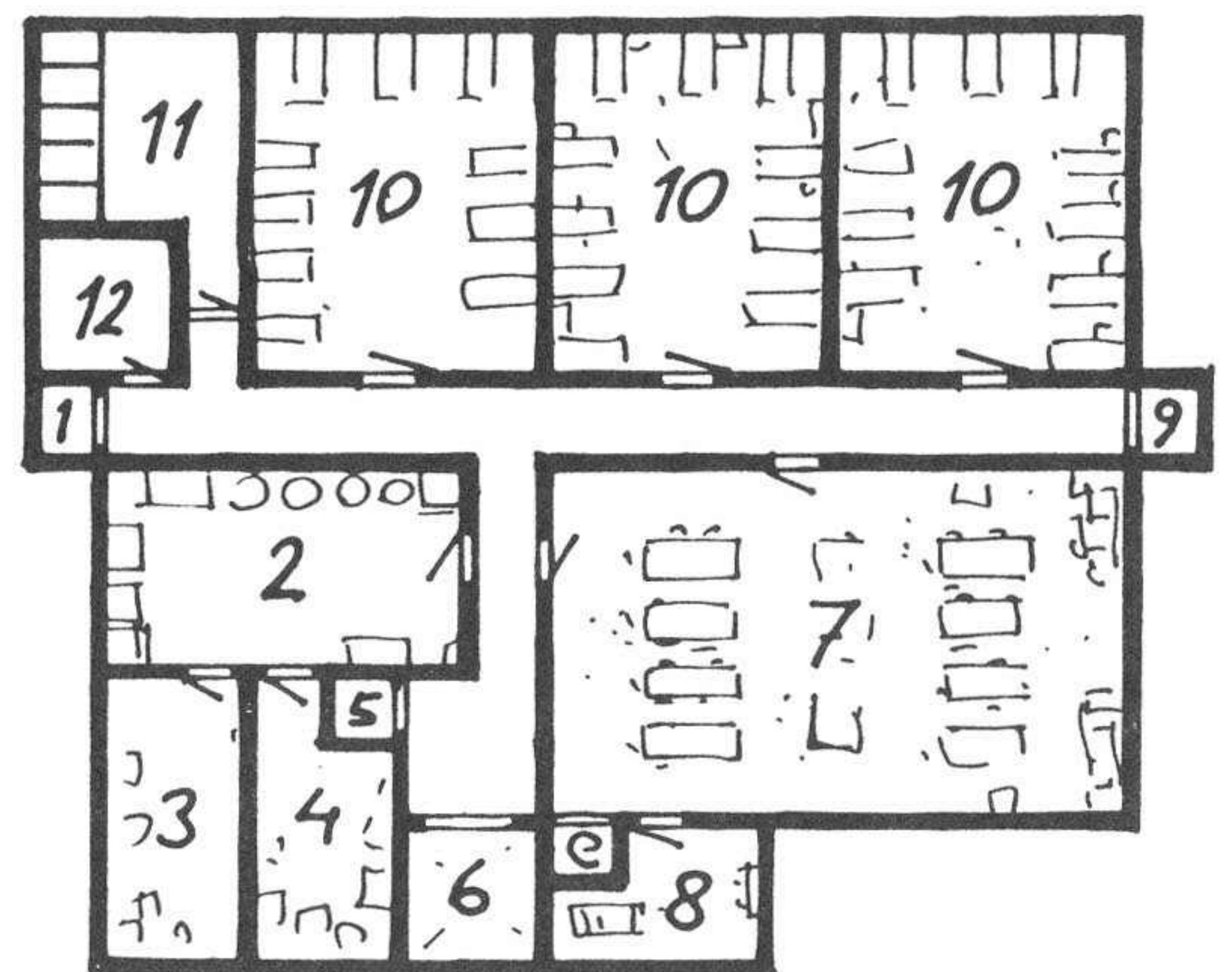


3:E VÅNINGEN

4:E VÅNINGEN



5:E VÅNINGEN.

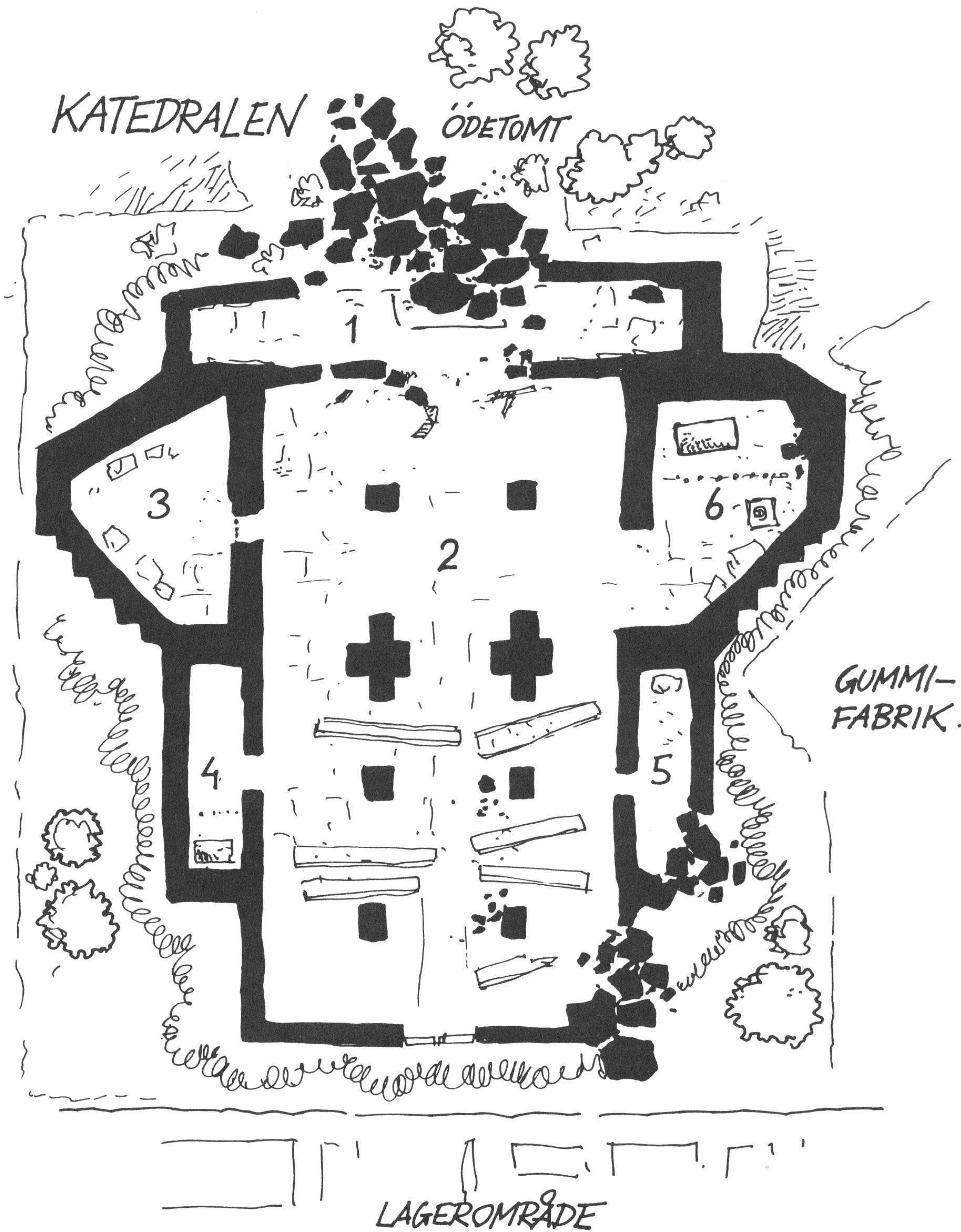


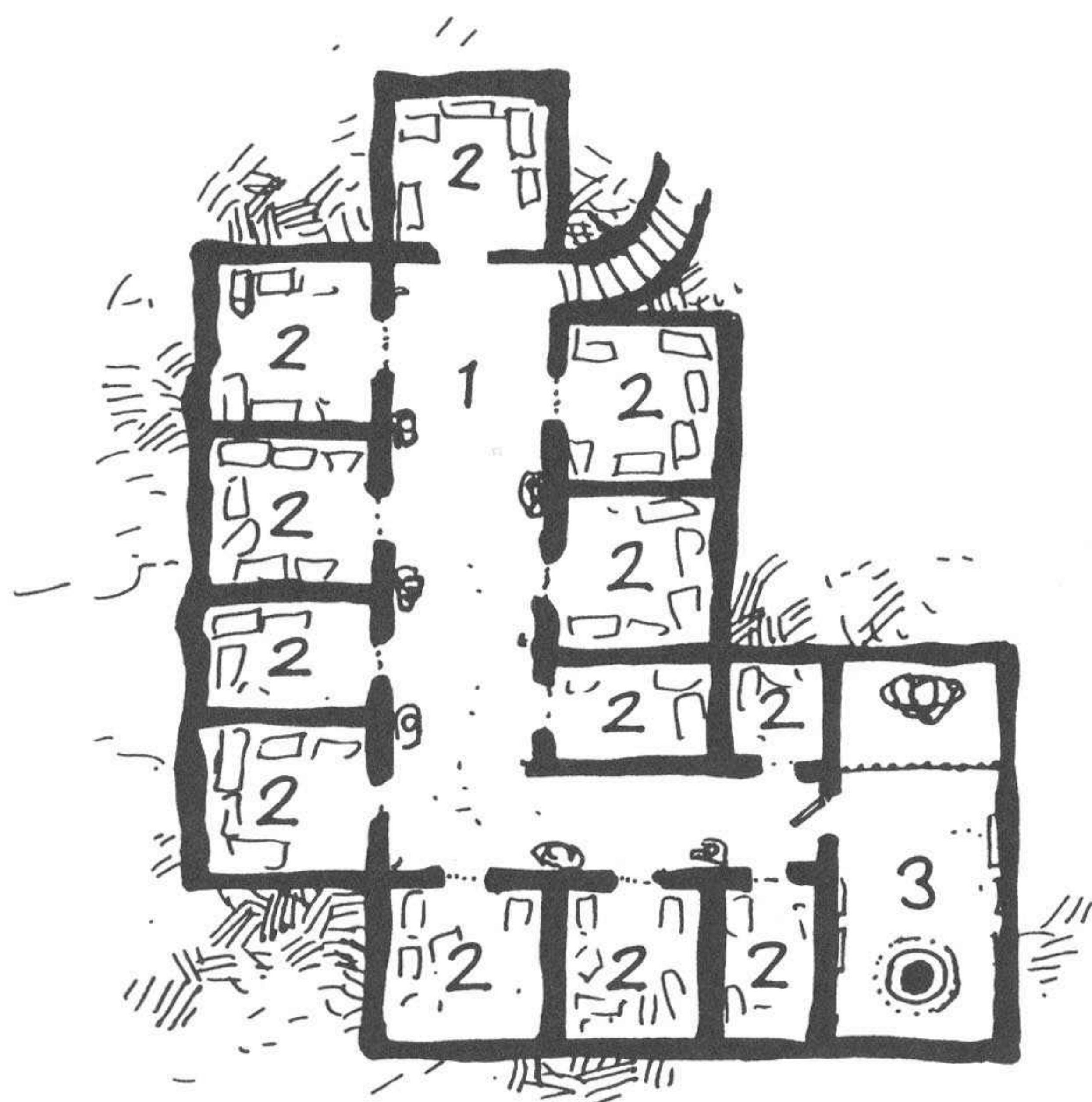
KATEDRALEN

ÖDETOMT

GUMMI-
FABRIK.

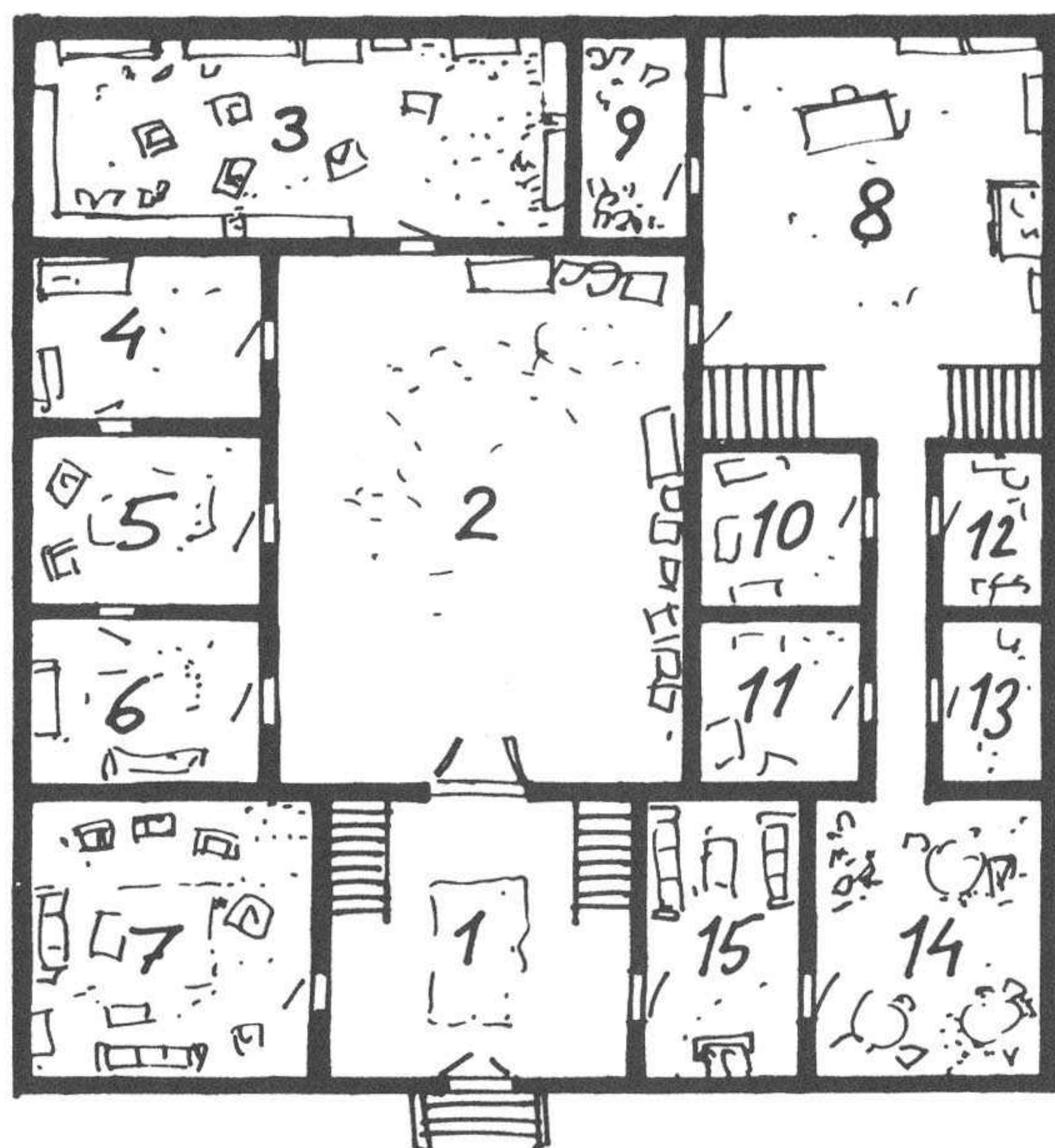
LAGEROMRÅDE



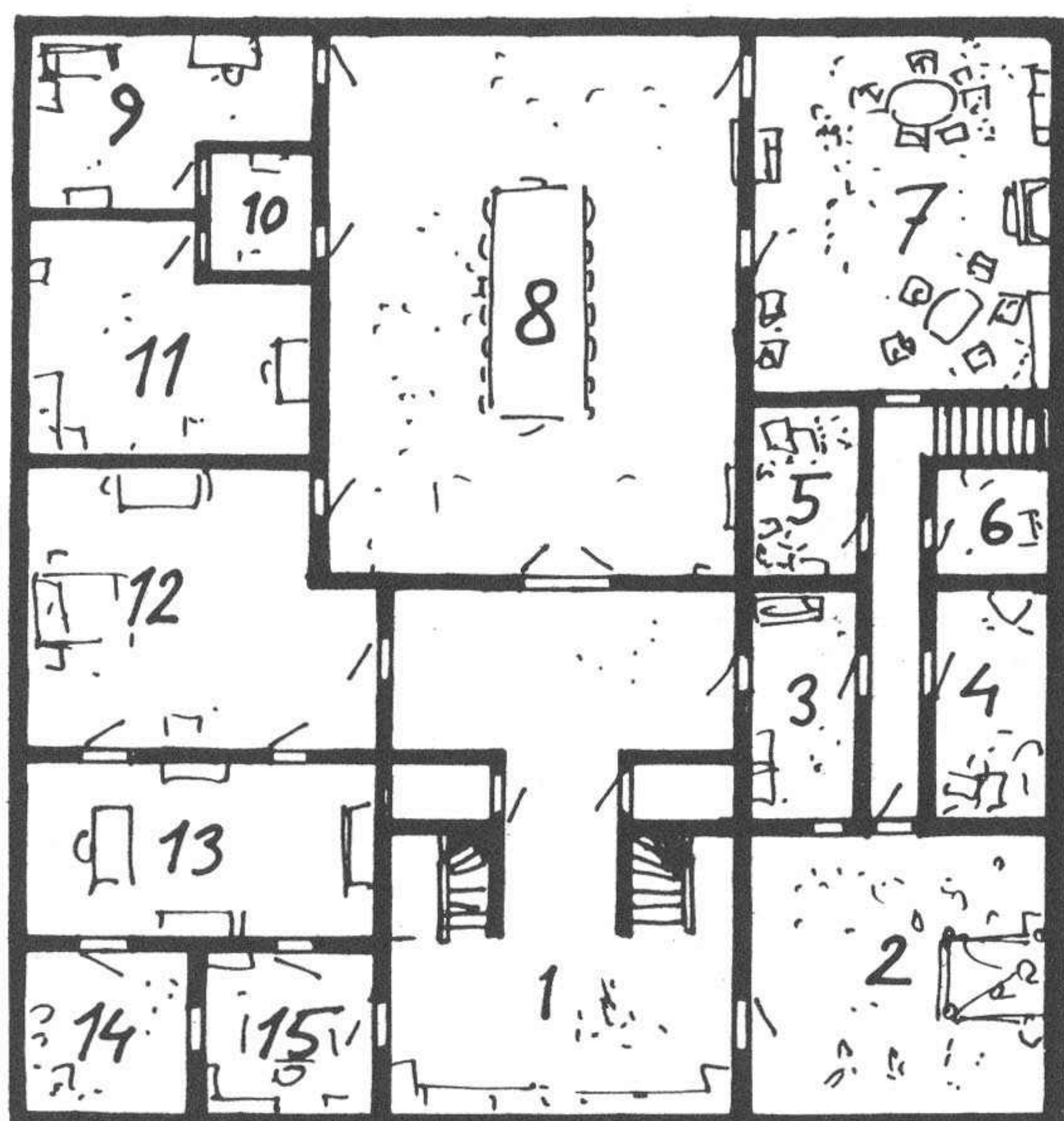


KRYPTORNA UNDER
KATEDRALEN.

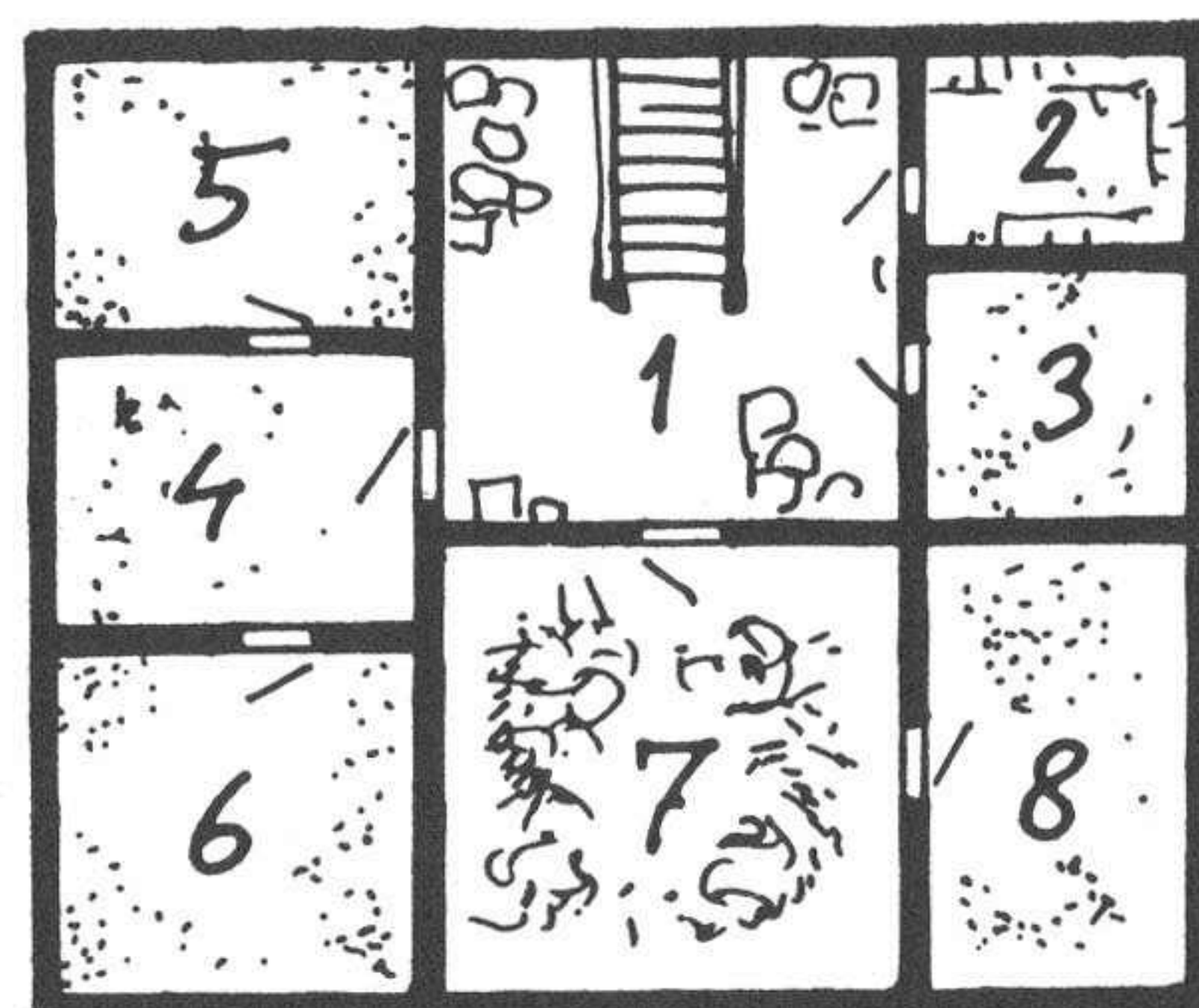
KALENKOS HUS
BOTTENVÅNINGEN



KALENKOS HUS
ÖVERNÅNINGEN.



KALENKOS HUS
KÄLLAREN



001-18012